YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Eylül 2015/09 • 7.90₺ (KDV Dahil) • Sayı: 95 • ISSN: 1307-8933



SKYRIM FİGÜRÜNÜZ İÇERİDE!

METAL GEAR SOLID V

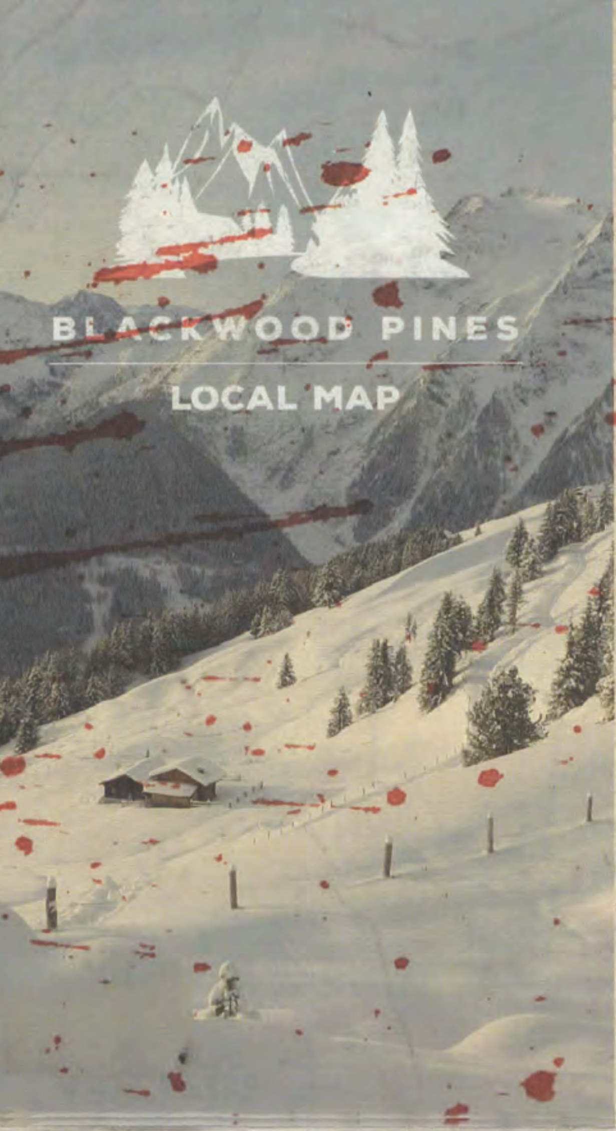
PC'DE İNCELEDİK!

KIBRIS FİYATI: 9.00 TL (KDV DAHİL)

GC 2015
GAMESCOM'UN EN BOMBA 10 OYUNUNU SEÇTİK!

UNTIL DAWN
SONY'NİN KANLI JOKERİ

MAFIA III
HERKES SIĞINAKLARA! BU OYUN FENA PATLAYACAK



NOTES




SANATORIUM
RANGER PATH
CABLE CAR
Lower Cable Car
SYF
68

İÇİNDEKİLER





52 İLK BAKIŞ MAFIA III

Sonunda duyuruldu. Sonunda özel gösterimini izledik. Mafia III'e dair öğrendiğimiz her şey sizi bekliyor.



78 EVERYONE'S GONE TO THE RAPTURE

Yürüme simülasyonu değil de müthiş hikâye parçacıkları desek daha mı doğru olur acaba?



74 OLLiOLLi 2

Kaykayı tecrübe etmeyi korkup klavye flip'çisi iseniz, savaş arenanız burası arkadaşlar.

SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

iNCELEMELER

68 UNTIL DAWN

Ortalama artı beklerken şaşırtan oyunlara kafadan giriş yaptın be dostum!



ALT

MEDDYA

DATA

PiKSEL



KAPAK

58 MGS V PHANTOM PAIN

Evet Big Boss, bizi gerçekten çok beklettin. Ama seni gördüğümüze o kadar çok sevindik ki...

16 PORTAL GAMESCOM 2015

Koridor videolarını YouTube kanalımızdan, oyunlara da bu sayfalardan dalın gari!





DOSYA

36 KONUŞULACAK GAMESCOM 2015 OYUNLARI

Mount & Blade, Scalebound, Mirror's Edge, Quantum Break... tüm tartışmalı oyunlar burada!



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

GÖRÜŞÜRÜZ KOJIMA, ELVEDA KONAMI

Eski okurlarımız gayet iyi hatırlar, Oyungezer'in onulmaz yaralarından biri çıkış tarihini bir türlü ayın başına denk getirememesidir. Daha doğrusu, iki yıl öncesine kadar öyleydi. Sonra, dergiyi yenilediğimiz dönemde büyük bir karar verdik ve dergiyi geciktirmek için geçerli saydığımız sebepleri bir bir iptal ettik. Derginin bitmesine bir gün kala biri kapımıza Half-Life 3'ü bile bıraksa dergiyi bekletmeyecektik. O derece bir kararlılık...

Karda yollarımız kapandığında, elektrikler kesildiğinde, yazılar kaybolduğunda hep B planımız vardı. Dergiyi vaktinde çıkardık. Ta ki bu aya kadar...

Ağustos'un 20'sinden itibaren dünyanın her yerindeki oyun mecraları Metal Gear Solid V incelemelerini yayınlamaya başladığında oyun henüz elimize ulaşmamıştı ama paniğe kapılmadık. Daha bir haftamız vardı. Tabii ki Konami oyunu bize de bir iki gün içinde incelememiz için gönderecekti ve tabii ki biz de bu sayıya yetiştirecektik.

Fakat öyle olmadı. Oyunu ayın 1'inde Steam'den alıp eve kapanan ve uykuyu yemeği boş verip kendini adayan bir Ömer'imiz olmasa Oyungezer'in bu sayısı C planına göre ilerleyecekti. Ve inanın C planının ne olduğunu ben bile bilmiyorum.

Hideo Kojima'ya saygımız ve MGS serisine gönül bağımız, Konami'yle aramızda geçen ve firmaya bakış açımızı tümüyle değiştiren yazışmalara rağmen bir kez daha geç çıkma kararı vermemize neden oldu.

Fakat bir karar daha verdik Oyungezer olarak. Türkiye'deki oyun dergilerini ve web sitelerini bu süreçte tümüyle yok saymayı tercih eden Konami'yi biz de bundan böyle sayfalarımızda görmeyeceğiz. İsteyerek değil, kendimize saygımızın bir gereği olarak verdiğimiz bu kararı sizin de anlayışla karşılayacağını umuyorum.

Kan, ter, gözyaşı ve pötübör eşliğinde hazırlanan Eylül sayısına hoş geldiniz :) İçeride Gamescom'umuz da var!

forum, email, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ

GÜÇ'TE DALGALANMA VARSA ÇATI ANTENİNİ DÜZELTİN



Ayın Postacısı

Sarp Kürkcü

Annem zamanında sorardı, "20 yaşına geldiğinde ne yapacaksın?" diye. Yaklaşık dokuz yaşındayken "Oyuncaklarımla oynayacak ve lunaparka gideceğim!" derdim. Şu anda hâlâ oyuncaklarımla oynuyor, lunapark niyetine rollercoaster ve aqua park peşinde koşuyorum. Ne demişler, istikrarlı olmak güzel şey.



Ne demişler; "Asi Üsssü'nde yaşananlar Asi Üssü'nde kalır."



CLAPTRAP AŞKIDIR BU!

Selam Sarp abi ve Oyungezer ailesi SA! (Biraz tuhaf oldu ama olsun değişiklik yapmak istedim :))

Ben bu ara Borderlands The Pre-Sequel'a sardım. Hiç Borderlands oynamayan bir oyuncuyum ama The Pre-Sequel'ı sevdim, hatta 10lvl oldum bile Claptrap ile... Peki şimdi Pre-Sequel, Borderlands 2'ye çok benzeyen bir oyun olduğundan, ben Borderlands 2 almalı mıyım? Zaten ucuz fiyatı var (ama çok fazla DLC var denildiğine göre fiyatı pahalı olur diye düşündüm).

The Magic Circle almalı mıyım? Pek İngilizcem yok ama ben oyunun oynanışını sevdiğimi söyleyebilirim... Bulmacalar falan... İyi İngilizce gerektiriyorsa hiç oynamam :) Gerektirmiyorsa almalı mıyım?

Ben survival oyunları severim, peki siz Oyungezer olarak (oylama yapın mesela, daha doğru olur) favori oyununuz nedir? Benim yeni survival oyun çıkana kadar favorim kesinlikle H1Z1. Bence 5 yıl sonra, şimdi nasıl her yer nasıl survival oyunu dolu ise, çok fazla bağımsız oyun olacak piyasada... AAA kalitede oyun olmayacak benden söylemesi :)

İstek: Her sayıda top 10 oyun, en iyi survival oyunları gibi şeyler olursa daha iyi olur.

-Ekin Efe Kırlılar

Efe merhaba,

Borderlands evreninin şanına en uygun karakteri seçmiş olduğun için, öncelikle seni tebrik ediyorum! Claptrap'i sevmişsin, acımıyorsun, beline beline vuruyorsun demek ki. Borderlands 2 ile ilgili ilk vereceğim haber, Claptrap'i orada oynanabilir karakter olarak bulamayacağındır ama. Gerçi bu seni yıldırmasın, Borderlands 2 canavar gibi, hatta kıyaslarsan The Pre-Sequel'dan daha da güzel bir oyun. Ben de bizim Onur'un yalancısıyım, ikisini enine boyuna kıyaslayıp The Pre-Sequel'ın incelemesini o yazmıştı çünkü. DLC'leriyse neredeyse 40'a ulaştığı için göz korkutuyor. Ama bunların birçoğu sadece yeni karakter kaplaması. Oyuna yeni silah, seviyeyi 61'e çıkarma gibi eklemeler yapanların sayısı daha az. Bir de Borderlands, insanın içindeki zindan gezginine hitap ettiğinden (Diablo gibi) uzun

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...

oyungezer.com.tr facebook.com/oyungezer twitter.com/oyungezer youtube.com/oyungezer steamcommunity.com/groups/oyungezer

süre oynanabiliyor. Karar senin tabii ama ben "neden olmasın" deyip kulağına kar suyu kaçırayım.

The Magic Circle, Sinan'ın "Ben ne bulduuum!" diye heyecanla gelip anlattığı bir oyundu. Geçen ayın yoğunluğunda alıp arada bitirdim ben de. Hakikaten incelemesinde yazdığı kadar da keyifli. Ama İngilizce gerektiriyor, üzgünüm. Bu konuda zaten genel olarak söylemek istediğim bir şeyler vardı, sayende girizgâh da oldu. Kısaca cevap vermem gerekirse, İngilizceye alışmalısın. Çünkü dünyayı yakalamanın daha kolay bir yolu yok (bu çağın evrensel lisanı olduğu için). Çeviri ne kadar başarılı olursa olsun, arada bir şeyler daima değişir. Bu değişimler, bazen konuyu anlama babında iyi yönde olsa bile çoğunlukla kayba sebep olur. Sok burnunu bu dile, zararını görmezsin asla :)

Ortalık bugün bile bağımsız dolu. Steam sağ olsun, artık AAA oyunlara verdiğimiz yer bir hayli azaldı. Asıl yükselen trend free-to-play oyunlar aslında. Birkaç tane tek kişilik deneyimin bile free-to-play olarak sunulduğu durumlar gördük. Tutar mı bilinmez ama bağımsızlar çoktaan her bir yanımızı sardı. Yine de iyi bir sermayen varsa, AAA oyunlar hâlâ oyun dünyasının baş tacı olmaya devam ediyor. Fikri mülkün değeri düşünülünce, bunda da kötü bir şey yok (yazar burada AAA oyunları da sevdiğini, dediğin olursa bir damla gözyaşının sessizce süzüleceğini belirtmektedir).

Aslında istediğin şeye yakın bir içeriği planlıyorduk birkaç aydır. Ama fuarların olduğu dönemde Portal sayfalarımız çok oynak oluyor. Aklın yolu birdir ya işte, aynı kapıya çıktık. Gelecek aylarda böyle bir şey bulabilirsin dergide. Zamanı geldiğinde bir mail de beğenip beğenmediğin için alırız, olmaz mı?

Kendine çok iyi bak, arayı soğutma.

PC Mİ PS4 MÜ?

Abi şimdi ben 2 tane soru soracağım. Abi ilk olarak CS:GO'da belli bir yetenek grubunda kaldım çıkamıyorum da sebebi ne olabilir? İkincisi de benim iyi bir oyun bilgisayarım var PS4 almalı mıyım? Yanıtlarsan çok sevinirim.
Saygılar,
-Kutay Kutayer

CS: GO için Free2Play ekibine bağlanıyoruz, Cengizhan, söz sende:
Her maç aynı haritada oynanmıyor, yeri geliyor Dust, yeri geliyor Inferno oynanıyor. Bu nedenle harita bilgisi bazı yerlerde yetersiz kalıyor olabilir. Aynı şekilde bu olay takım arkadaşları için de geçerli. Belirli bir yetenek grubundan bir diğerine çıktığı zaman zaten oyuncunun performansını arttırması gerekiyor. Bu nedenle çıkış yapabilmesi için öncelikli olarak aim server'larında kendisini geliştirmeli, daha sonrasında ise bol bol yayın izlemeli ki harita bilgisi ve taktik stratejisi artsın. Rekabetçi maçlara da mümkün olduğunca arkadaşları ile girmesinde fayda var.
Hımm, bence fena cevap değil. Diğerine gelir isek, exclusive oyunlar ilgini çekiyorsa PS4 alabilirsin. Ama AAA ve bağımsızlar zaten PC'de akıp gidiyor (Arkham Knight hariç diyelim), o nedenle bir PS4'e ihtiyacın yoktur. Ha ikinci bir sebep, arkadaş grubun oradaysa olabilir. Yoksa PC'den devam derim.

Tatil döneminde oyuna devam Kutay!

CAESAR III GÜNLERİ

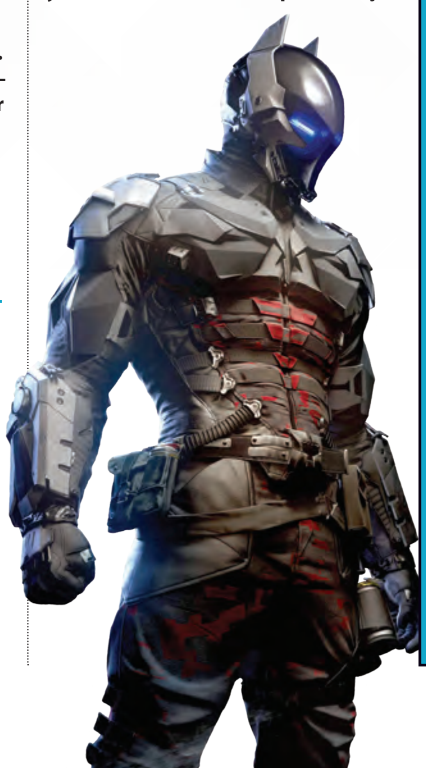


Büyüdüğüm evde şu anda birilerini bulabilseydim, tüm aile üyeleri tatilde olmasaydı bu kutunun adı "Benim güzel Redhouse'um" olurdu ve yan tarafta Caesar III yerine o eski püskü, rengi solmuş dev sözlüğün bir fotoğrafını görebilirdiniz. Çünkü Caesar III oynarken her bir kelimeye tek tek koca bir Redhouse sözlükten baktığım zamanlar olmasa, İngilizcem şu anda olduğu seviyede olamazdı asla. Annem zamanında her bir harf başlangıcını işaretlemişti, o nedenle aradığımı buluyordum hemen. Sonrasında databanklar falan girdi hayatımıza ama o sözlüğün yeri bambaşkaydı.

Arkadaşlar İngilizceden korkmayın. Tamam, anadilimizde oyun oynamanın keyfi bir başka. Ama tüm dünyanın gelişimi takip ettiği, evrensel olarak bu çağda kullanmayı seçtiği dili öğrenmekten kimseye zarar gelmez, aksine artısını görürsünüz. İhsan bu konuda OGZ Online'da güzel bir yazı paylaşmıştı. Okumayanlar bir göz atabilir, Türkçe oyunların keyfinin yanında başka bir dil öğrenmenin önemini de tekrar keşfedebilir: *tinyurl.com/ogz95-ihsan*

> "ORTALIK BUGÜN BİLE BAĞIMSIZ DOLU. STEAM SAĞ OLSUN, ARTIK AAA OYUNLARA VERDİĞİMİZ YER BİR HAYLİ AZALDI."





BELERIAND'DAN SELAMLAR

Merhaba Sarp abi. Nasılsın, iyisindir umarım. Ben de kişiliğimi en çok benzettiğim sana bir mesaj atmak istemiştim ve önceki seferinde bu şansı kaçırdığımda üzülmüştüm. Neyse ki bu sefer hızlı davrandım ve senin postacı olduğunu öğrendiğimde hemen klavyeye sarıldım. Neyse efendim geçelim sorularıma.

1. Malum 17 yaşındayım ve seneye YGS-LYS'ye gireceğim. Eğer ailemi ikna edebilirsem çok iyi bir yeri kazanmadığım sürece sizin yanınızda çalışmaktan çok memnun olurum çünkü 9 yaşımdan beri takip ediyorum ve ailem oldunuz. Sözün özü böyle bir şey mümkün olabilir mi?

2. Ben artık Orta Dünya külliyatına başlamak istiyorum fakat nereden başlasam ya da nasıl başlasam en ufak bir fikrim yok. Sen bu konuda aşırı bilgili biri olarak bana ne gibi öğütler verebilirsin?

3. Galavant'ı Ağustos sayısında yazmadığında gülmekten anırmanın sebebi tam olarak neydi?

4. Şaka maka Sinan Abinin dillere destan boyu tam olarak kaç? 2.10 mu yoksaaa?

5. Ben sizi bayağı bir seviyorum ve

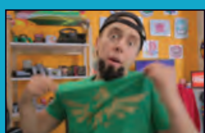
Videolarda Bu Ay



Tekrar tekrar izlediğim, en iyi Meksika Çıkmazı videosu: **tinyurl.com/ogz95-meksika**



İngiliz usulü çay nasıl yapılır, Kate'ten dinliyoruz: **tinyurl.com/ogz95-ingiliz**



İnternette bulabileceğiniz herhangi bir Youtuber oyuncu örneği: **tinyurl.com/ogz95-gamer**

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Güzellik, şiddet, bunu fotoğraflama takıntısı. Aynı günlük yaşam gibi.

ziyarete gelip Enis abi ile FIFA atıp yenilmek istiyorum. Önceden haber vermek kaydıyla böyle bir şey yapma şansım var mı?

Neyse efendim mektubun kısası makbuldür. Size yazmak büyük bir şerefti. Kendinize iyi bakın.
-Özgür Seyyah

Bir şeylerin telafisinin olması ne de güzeldir, değil mi be Özgür? Yani sen beni bu kadar değerli görmüşsün, ben bunun karşısında utanç ve gururdan hafif ezilip büzülmüşüm. Ama geçen sefer yazamamışsın, bu seferde de çok güzel bir mektuba imza atmışsın. Her şey yolunda, nem biraz sıkıntı ama olsun. Sen yaz ne zaman istersen, ben cevaplarım hiiiç dert değil.

Oyungezer'in parçası olmak için Misafir Yazarlık ile bir giriş yapabilirsin. Geçen ay yine bu sayfalarda Serpil olayı anlattı aslında. Ama merak etme, ufak bir kutu olarak yan sayfada duruyor kendisi. Ayrıca üniversite iyidir, güzeldir. Birini birine tercih etmene gerek yok, üniversite ve Oyungezer sevgisi yan yana da gider gayet güzel şekilde :)

Galavant'ı izlemek için IMDb'de listeye almış ama sonra listeye bakmayı unutmuştum (evet, tam rezillik). Sonrasında aklıma geldi bir ara, "neydi ya bir bakayım" dedim. Bakış o bakış, tüm sezonu bir haftasonunda (zaten kısa bir dizi) izleyiverdim. Zaten müzikal severim, bir de çiğ ama bir FRP oyuncusu olarak gayet güzel özdeşleştirebileceğim noktalarıyla güzel bir komedi seyretmiş oldum. Arada da öyle güldüm işte, çaktırmasaydın iyiydi yaw... Neyse, biz bizeyiz burada.

Gelelim Orta Dünya'ya. Bir kere başlangıcın tabii ki Yüzüklerin Efendisi olmalı. Orta Dünya'da kronoloji çok anlamlı olmayan bir tartışma bence, hem bildiğin ve aşina olduğun bir hikâye ısınmanı kolaylaştıracaktır. Zaten J.R.R. Tolkien'in etkisini hissedebileceğin eserlerin sayısı sınırlı. Kalanlarının çoğunu oğlu Christopher derledi. Yüzüklerin Efendisi üçlemesini bitirdikten sonra Hobbit'i, Silmarillion'u ve Güç Yüzüklerine Dair'i okursan, külliyata dair temeli kapmış olursun. Devamı gelmese de ilk Kayıp Öyküler Kitabı bir seçenek olarak dursun ama bu grup bittikten sonra sen dümeni Hurin'in Çocukları'na çevir. Zaten eldekiler de az çok bunlar, Türkçe kitaplar düşünüldüğünde.

Benim boyum 168cm, o nedenle emin ol bana herkes uzun. Ama şöyle anlatayım: Sinan'la sadece ve sadece o otururken rahat konuşabiliyorum. İkimiz de ayaktaysak, ancak mecbur olduğumda konuşurum çünkü artan uzaklık sesin gelmesini zorlaştırıyor. O ayakta, ben oturuyorsam mesafeden dolayı kafasını göremiyorum zaten. Artık 2,10 mudur, 3,14 müdür bilemedim. O kadar uzağı ölçen bir cihaz daha icat edilmedi.

FIFA için Enis'ten randevu alman lazım bak. Normal ziyaretlere kapımız açık her daim ama herkesi ofiste yakalayacağının sözünü veremeyiz. Toplantılar, video çekimleri, partile…ehem yani iş miş falan derken insanlar ofis dışında olabiliyor. O nedenle önceden bir ses etmen yararına olacaktır.

Kararında, mis gibi mektuba gereksiz uzun cevap yazarak ben kuralları altüst ettim tabii. Eline sağlık Özgür'cüm, yine bekleriz.

YİYORUZ AMA ÇALIŞIYORUZ

Evet! Merhabalar efendim! Ve merhabalar Sarp ağabey. Senin Oyungezer ailesinin en önemli üyelerinden biri olduğunu (tabii her biriniz ayrı ayrı değerlisiniz) düşündüğüm için ve senin de ayın postacısı olduğunu öğrendiğim için yazmadan duramadım. Sana iki tane dolu dolu sorum var. Hazırsan sen de beni gibi, başlayalım efendim.

Ben büyük bir oyun yapımcısı olmayı hedefliyorum, Ubisoft, EA, CD Projekt vb. gibi şirketlerde çalışmayı amaçlıyorum ve bunun için erkenden işin içine girmeyi düşündüm, başladım oyun yapmaya. Başladım başlamasına fakat gerçekten zor iş oyun yapmak. Ama yılmadım ve hâlâ işime (oyunuma) devam ediyorum. Sizden de ufak tefek tavsiyeler almak istiyorum. Nasıl kendimi o seviyelere, hedeflediğim yerlere getirebilirim ve nasıl oyun yapmamı geliştirebilirim? İnternet pek yeterli gelmiyor ve belirtmek isterim ki İngilizce öğrenmeye de her daim hazırım. Yani demek istediğim anladığın üzere hangi kaynakları yardımcı olarak edinmeliyim?

İkinci sorum ise şu ki: Ben sizinle birlikte Oyungezer'de yazı yazmak istiyorum. Ve Oyungezer'e destek olmak istiyorum. Bu konu hakkında Sinan ağabeye de yazmıştım aslında. O da cevaplamıştı isteğimi. Ona da belirttiğim üzere güzel yazılar yazabiliyorum ve Oyungezer için yazı yazmak istiyorum. Bir denersiniz, bakarsınız yazılarım beğenildi ve sizler de beğendiniz, o zaman devam ederim. Bakarsınız olmadı, o zaman ben de zaten kendim yazmayı bırakırım. Sorumluluk almaya hazır olduğumu belirterek yazımın sonuna geliyorum. Kendinize iyi bakın bu arada geçen sefer de yazmıştım yayınlamamıştınız. Umarım bu sefer yayınlarsınız. Bu arada son birkaç cümle daha. Sizi sadece bir senedir takip ettiğimi belirterek (keşke daha uzun zamandır takip etseymişim) "kendinize iyi bakın" diyorum. Hoşça kalın! Sevgiler...
-Emirhan Güney



> “İYİ BİR SERMAYEN VARSA, AAA OYUNLAR HÂLÂ OYUN DÜNYASININ BAŞ TACI OLMAYA DEVAM EDİYOR.”

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...

oyungezer.com.tr | facebook.com/oyungezer | twitter.com/oyungezer | youtube.com/oyungezer | steamcommunity.com/groups/oyungezer

> "BEN SİZİ BAYAĞI BİR SEVİYORUM VE ZİYARETE GELİP ENİS ABİ İLE FIFA ATIP YENİLMEK İSTİYORUM."

Çok yaşa Emirhan. Sadece severek tüketmekle kalmayıp, üretmeye de hamle ettiğin için gönülden tebrik ediyorum seni. Birçoğumuzun atlamaya üşendiği bariyeri kırıp geçmişsin. Eğer amacın büyük bir stüdyonun parçası olmaksa, sana önerebileceğim yegâne şey "takımın parçası olma" mevzusunu kafana oturtman. Yani bir konuda uzmanlaşman. Çünkü büyük stüdyolarda kendi alanın dışında herhangi bir konuya burnunu sokmana kimse izin vermiyor. Kendini görsel tasarım ve programlarda geliştirebilir, kodun canını okuyabilir, senaryo yazımıyla destanlar çıkarabilirsin. Karar tümüyle senin. Tabii çalışmayı istediğin stüdyonun kullandığı dil de önemli. Birçok uluslararası stüdyo İngilizce kullanıyor (ki bunları kariyer sayfalarında, stüdyo bazında belirtirler). Ama mesela CD Projekt RED dediğinde, Lehçenin orada hakim olması muhtemel. İngilizce bilmek zaten mecburi bu sektörde, bir de üstüne başka bir dil de çalışman gerekebilir.

İkinci sorun için seni ivedilikle YİNE, YENİDEN MİSAFİR kutusuna yönlendiriyorum. Aradığın cevap orada.

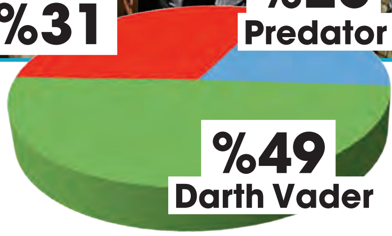
Oyununu ilerlettiğinde bize de bir pasla lütfen. Biz de bir fikir belirtelim, iznin olursa tabii :) Sağlıcakla kal.

Yine, yeniden Misafir

Geçen ay Serpil'in bahsettiği Misafir Yazarlık mevzusuna ben "Konunu kap da gel, Türkçeni etrafına rulo yap da gel" diyorum. Eğer oyun dünyasına dair yetkin olduğunuza inandığınız bir konu varsa, bu konu hakkında bir şeyler karalamaya dünden razıysanız eğer serpil@oyungezer.com.tr'ye bir mail atmanız yeterli. Ama unutmayın, konusuz almıyoruz kapıdan.

Anket





>> @OYUNGEZER: BİRİSİ KORUYACAK, İKİSİ AVLAYACAK. YANINDA HANGİSİNİ İSTERDİN? #OYUNGEZER

>> @OYUNGEZER: BAŞ DÜŞMANINIZI YAKALADINIZ, SÖYLEYECEĞİNİZ SON SÖZ?

Game Over :) **@cheapt3r**

Sessizce kulağına eğilirim vee "beşşüz var mı beşşüz?" **@CptJeanLafitte**

Ne oldu artistlik yapıyrdun? **@alydenniz**

Hasta la vista baby. **@kaanhira**

>> OYUN OYNAMIYOR OLSAYDIN O ZAMANI NEYLE DEĞERLENDİRİYOR OLACAKTIN?

01 YouTube'da daha fazla vakit harcardım. **@GizemYenilmez1**

02 Enstrumanlarımla ilgilenmek veya vize/finallere çalışıyor olmakla. **@HuseyinAnar**

03 Oyun oynamıyor olsaydım o zamanı oyun oynayarak değerlendiriyor olurdum. (bug'da kaldı) **@deathlessness_**

04 NE DEMEK "OYUN OYNAMIYOR OLSAYDIN"?! **@agunZagun**

05 Oyunlarla ilgili haberleri okuyarak :) **@gamblerka1907**

06 Ders. Hatta şu aralar oyun oynayamıyor olmamın sebebi de o. Teşekkürler ÖSYM bir gamer daha sayenizde oyun oynayamıyor. **@UberDrummerDude**

>> @OYUNGEZER: DİYELİM DERGİNİN İSMİ DEĞİŞİYOR, NE OLSUN YENİ İSİM? (BASKIYA 5 DK SORUSU)

OGZ olsun! Bundan 100 sene sonra OGZ'nin açılımını sadece kadim ırklar bilsin. **@Omotopsych**



Tuğbek ve Arkadaşları olsun. Niye? Çünkü ego. **@ofcm**



Ben değişime karşıyım muhterem dostlarım, niye değişiyormuş ki azizim? Hâşâ! Kıpss. **@sarpkurkcu**



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

PEKİ YA İMPARATOR?

Merhabalar, öncelikle bu sıcak İstanbul günlerinde iyisinizdir umarım. :) Belki hatırlarsınız Twitter'dan Star Wars, WoW ve GTA V ile alakalı soru vesaire bir şeyler yazmıştım. Hatta GTA V'in ertelenmesiyle ilgili haberin sonunda benden bahsetmiştiniz, geç oldu ama teşekkürler. :)

Sistem özellikleri belli olmadığı halde (Eylül ayında belli olur ama bugün için) Fallout 4'ü ön sipariş olarak almalı mıyım karar veremedim (MSI GE62-2QE kullanıyorum bu arada). Steam'de iade var, sistemim yeterli olmasa da iade ederim ama yine de günümüzde çıkan AAA oyunların boyutu yüksek olduğu için indirmekten çok, kutulu versiyonunu düşünüyorum. Bu yüzden sizce PS4 versiyonunu mu almalıyım yoksa son karar için sistem özelliklerini beklemeli miyim?

Forumlarda çoğu insan sinematik videosu ve oynanış videosunu izleyerek Mafia III'ün önceki oyunlardaki havasını kaybettiği, GTA serisine gittikçe benzediğini ve Lincoln Clay'in tarzının klasik mafyalardan çok serseri gibi göründüğünü yazmışlar. Belki benim düşüncem çok iyimserdir ya da ben yanılıyorum da gerçekte oyunun gidişatı böyledir. Fakat bence oyunun başında karakter bu tarz davranışlar içinde bulunsa da ileride Vito'nun onu hizaya getireceğini düşünüyorum ya da düşüncelerimdeki gibi olmayacaksa da böyle olmasını umuyorum, sizce nasıl olur?

Uzun sürenin ardından tekrar yeni bir Battlefront oynayabilmek güzel olacak fakat Battlefront II'de olduğu gibi uzayda savaşın olmaması benim için üzücü. Umarım ileride (The Force Awakens vizyona girdikten sonra) oyuna eklenir. Acaba TFA'dan sonra Resistance ve The First Order'ın DLC olarak eklenme ihtimâli var mıdır? Şahsen ben EA olsam böyle yapardım :)

Son olarak yıllar sonra yeni Star Wars filmlerini görebilecek olmak güzel fakat ben yeni üçlemeden çok Rogue One nasıl bir film olacak daha çok merak ediyorum. Çünkü ROTS ve ANH arasında geçecek. Hikâyeyi nasıl yedirecekler? Ayrıca diğer antoloji filmlerini de merakla bekliyorum. Sizin görüşleriniz nedir, bunu da merak etmiyor değilim.

Aceleyle aklıma ancak bu kadarı gelebildi, klasik olacak ama güç sizinle olsun :)
Saygılar,
-Tuncay Vural

Selam Tuncay,
Ara ara paslaşıyoruz, nasıl unuturum sen de yani! OGZ Online'da eskisi kadar faal değilim ama okuyucularla verimli bir içerik paslaşma sistemimiz olsun istedim hep. Sinan da benzer düşüncelerde ama insanların işi fazlaca trollüğe vuracağını bildiğimizden "haber önerilerinizi yollayın" linki yaratmadık hiç. Bu güvensizlik ne kadar kötü aslında internet toplulukları için... Ama Türkiye'nin en temiz oyuncu topluluğuna sahibiz, onun da farkındayız. Genel olarak internetin bir lekesi bu, ne yapalım artık.

Bana sorarsan, hiçbir zaman ön sipariş verme. Sektöre zararlı olduğunu düşünüyorum. Geçen ayki sayıda Olay Mahalli yazısına bir göz at istersen, orada buna dair birkaç şey yazdık. Eğer ki kesin vereceksen, PC sistem bilgisini bekle derim. Konsolların mod geçmişi (olsa bile) çok sağlıklı değil. Bir Bethesda oyunu da modsuz çekilmez. Bir de işin ucunda FPS oldu mu (her ne kadar Fallout stilinde de olsa) ben fare / klavye seven adamım. Ötesi beni paklamıyor.

Battlefront'u hangimiz beklemiyoruz ki! Uzay savaşları, ekibin söylediğine göre teknik olarak mümkün değil. DLC olursa kalbimiz kırılır, ama alırız paşa paşa diye düşünüyorum. Çünkü yalan söylemiş olacaklar, benim de dürüstlüğe, onura falan deli gibi saplantılarım var. Eski moda adamım, bu dünyada zor yer buluyorum bu nedenle :) TFA ile gelen yeni fraksiyonlar ise elbet oyun dünyasının parçası olacak. Ama bu oyuna DLC mi yaparlar, yoksa yeni bir oyun çıkarıp iyice canımızı mı sıkarlar, göreceğiz. Ben ilki olsun isterim, ama ikincisi de gözümü korkutuyor nihayetinde.

Rogue One, Death Star'ın planlarının nasıl çalındığını (ya da Sidious tarafından nasıl el altından verildiğini) anlatacak. O nedenle önemi büyük. Diğer film Boba Fett'le alakalı olacak gibi. Böyle, adım adım zamanında kitapların yaptığı işleri filmler yapacak artık. Ben de senin gibiyim, yeni üçlemeden çok bu daha karanlık, daha derin olması muhtemel yan filmleri merakla bekliyorum. Eski kitaplardan az da olsa ilham alırlarsa, çok sağlam işler görmemiz olası. Marvel, Disney'in bir markayı sinematik evrende nasıl evirip çevirdiğinin en net göstergesi. O nedenle umutsuz değilim.

Ne zaman istersen yaz Tuncay. Bakarsın bir gün verimli bir okuyucu – haber sistemi kurmayı başarırız, seni de "Ayın Çalışanı" yaparız. Çok iyi çok da güzel iyi olur bence :) Mafia sorununu unutmadım ama işin uzmanı ileriki sayfalarda bekliyor seni diyerek sıvışmayı tercih ediyorum. Güç seninle olsun.



> GALAVANT'I İZLEMEK İÇİN IMDB'DE LİSTEYE ALMIŞ AMA SONRA LİSTEYE BAKMAYI UNUTMUŞTUM

Şu sıcak günlerde alev gibi yanan bilgisayarların önüne geçip bana fikirlerinizi yolladınız. Sağ olun, var olun arkadaşlar. Böyle değer görünce insanın şımarası, sırıtası geliyor. Oyunsuz kalmayın, bizleri de mektupsuz bırakmayın olur mu?



Gelecek Ayın Postacısı

Oyungezer gururla sunar: Buraların en iyimser, en nazik, en naif, en J-Metal kafa insanı sayfaya geliyor... ALT, meddya bölgesinin jokeri, toplantıların gerginlik yok edicisi Eren Eryürekli gelecek ay sorularınızı yanıtlamakla kalmayıp sinirlerinizi de yatıştıracak. Yazın!



Gaz ve Toz Bulutu

Sarp Kürkcü
sarp@oyungezer.com.tr

Vazo Parçaları

Hayatınızı bugünkü noktasına getiren tek bir *anı* seçmenizi isteseler, o anı gerçekten bulabilir misiniz? Bozuk bir ürün varsa, üretim bandından çıkmadan yakalama şansınız vardır. Ya da sinemadaki film şeridi koptuğunda, nerede gerçekleştiğini bulmanız kolaydır. Peki ya yaşam? Yaşam, gerçekten hangi noktada o geri dönülemez manevrayı yaptığınızı bulabileceğiniz kadar basit mi? Ya da basit olmasın hadi, siz o manevrayı ayırt edebilecek kadar hayatınıza hakim olduğunu düşünüyor musunuz?

"YAŞAM, GERÇEKTEN HANGİ NOKTADA O GERİ DÖNÜLEMEZ MANEVRAYI YAPTIĞINIZI BULABİLECEĞİNİZ KADAR BASİT Mİ?"

American History X'i izledim geçen aylarda. Biliyorum, geç kalınmış bir film. Bende onlardan çok var. *Donnie Darko* mesela.

Bir ofis sohbetinde çıkıverdi ismi, ben de boş bir Cuma akşamımı *American History X* ile değerlendirmeye karar verdim. Cuma, cumartesi… Benim için hep aynılar zaten. Hafta içindeki herhangi bir günden farkları yok. Neyse…

Filmde küçük kardeşten abisinin hayatındaki etkilerini yazması isteniyor, izleyenleriniz hatırlayacaktır. Bu, gerçekten o kadar kolay bir şey mi? Irkçılığın sınırında gereğinden fazla takılan bir kardeş, abisinin bıraktığı ekmek kırıntılarını tek tek tanımlayabilir mi? Filme bakarsanız, evet. Biraz zaman harcaması gerekiyor tabii. Adım adım yazıyor bunları, sanki çok önceden notları almışçasına.

Bense kendi hayatıma bakıyorum, bugünkü iç dengelerimi belirleyen "o" an hangisi olabilir diye... Ayıklaması zor. Aynı Danny gibi ben de bir şeyler yakalıyorum ilk etapta. 2013'e gidiyor zihnim. Ama sonra aslında "o" olmadığını anlıyorum. Daha da eskiye gidiyorum. 2010'a, bir zamanlar başkanı olduğum kulübe.

Hayır, yine yanıldım. Bu kadar eskide değil, çünkü ben geçen yıl da gülümseyebiliyordum. O kadar eskiye gidiyor olamam, öyle değil mi?

American History X bir katalizör belki ama ben bir süredir bunu düşünüyorum hep. Nerede kırdım ben direksiyonu acaba, nerede içimi birçok kişiye ve nesneye karşı boşaltmayı bildim? Nerede ben heyecanımı, umudumu, sevincimi kaybettim? Nasıl oldu da elimde kalan tek gerçek şey nefret oldu?



Bilmiyorum ama tek bir nokta olmadığından eminim. Hollywood saçmalığı mı dersiniz, bu gezegeni sahip oluğu bilinciyle yalnız dolaşmayı laneti olarak sırtlanmış insanın egosu mu dersiniz bilemem, ama "o" anı bulabileceğimizi bize kaşıkla yedirmeleri bunu gerçek yapmıyor. Ayıklayamayız, geriye alamayız o an(lar)ı. Bununla yaşamaya devam ederiz, ya da etmeyiz.

"***Hayat, nefret etmek için çok kısa***" diye bitmeye hazırlanırken film, aslında ne kadar da masum ve rahat bir kitleye sunulduğunu fark ettim ben de. Tasası mutluluğunu gölgelemeyen, beyaz ırk orta sınıfının bir tatmin objesi. Kaybedecekleri tonlarla ölçülen korkak bir güruhun kutsal kaselerinden biri.

Hayat her halükarda kısa. Hele biteceği zamanı tayin edecek kadar cesursanız daha da kısadır. Eğer ki bu süreyi dolduracak başka hiçbir şey bulamayan birisine o cümleyi söylerseniz, karşılığında alacağınız şey tahminen buruk bir gülümseme olacaktır. Çünkü gerçekten, bazen başka hiçbir şey kalmaz. Tüm o yanlış dönüşlerde birer birer yitip gitmiştir hepsi. Verilen değerler, ciddiye alınan politikalar, sosyal sorumluluklar, insanın insan olduğu için değerli olması hipotezi… Hepsi. Çünkü her bir yanlış sapak bir şey götürür insandan, neyin gittiğini fark etmezsiniz bile. Ama sonunda kalan tek şey o nefrettir, çünkü en kolay tetiklenebilen duygudur insanın içinde pusuda bekleyen.

American History X biterken hissettiğim şey nefret değildi ama. Üzülmedim filmin sonunda olanlara. O kreşendo müzik yerini sessizliğe ve yavaş çekime bıraktığında etkilenmedim. *American History X* bittiğinde, sahip olduğum tek şey buruk bir gülümsemeydi.



Tek Parça

Ömer Akdağ

omer@oyungezer.com.tr

Neden Az Kadın Oyuncu Var?

Yukarıdaki önermenin yanlış olduğunun farkındayım tabii. Sosyal medya oyunlarını falan da hesaba katarsanız kadın oyuncuların sayısı erkeklerle neredeyse eşit ama siz anladınız demek istediğimi. Oyun deyince bizim aklımıza gelen oyunlardan bahsediyorum.

Bir de tabii en başta şunun altını çizmem gerekiyor ki oyun oynamamak, bu dünyaya uzak olmak kötü, yanlış, aşağılık bir şey değil. Hani denk geldiğim için söylüyorum; "oyunlardan anlamıyorsun" diyerek kimseyi küçümsemeyin be dostlar. Geçen ay yine buraya yazdığım gibi, herkesin kendi radarı var ve insanlar radarının dışındaki yerlere bulaşmamayı tercih etmek durumunda kalıyor. Ne bileyim, kaçınız resim dünyasıyla, heykel dünyasıyla falan ilgili ki örneğin? Aynı hesap.

> "OYUNLARDAN ANLAMIYOR OLMAK BİR KUSUR DEĞİL, BOŞUNA KULLANMAYIN"

Az kız oyuncu olması mevzusuna gelince, bu işe tarihsel süreç olarak bakmak gerek aslında. Hani insanlık tarihinde güçlü olması gereken, mücadele etmesi gereken erkektir; kadın korunması gereken, işlevi çocuk doğurup bakmak olan varlıktır ya... Daha bu yerleşik inançların yanlış olabileceğinin dile getirilmesinin üstünden kaç yıl geçti de kadınların rollerini yargılıyoruz? Kadınlar, kendine hedefler koyabilen, bu hedefler uğruna mücadele edebilen varlıklar olduklarını içselleştirmeyi ne kadar, hangi kültürlerde başarabildi?

Neyse, nihayetinde şu içinde yaşadığımız kültürde "mücadele etmek" erkek olmanın yanında "varsayılan" olarak gelen bir özellikken, kadınlar için bu "opsiyonel" olarak görülüyor. Oyunlar da, farklı yaklaşımlara sahip örnekler elbette olsa da, mücadele etmeye dayalı şeyler. Karşıdakini yenmek için mücadele etmek, seviye atlamak için mücadele etmek, bölümü geçmek için mücadele etmek…

Oyunlar ilk çıktıkları yıllarda doğalarındaki bu özellik nedeniyle ilk başta erkeklerin radarına girdi ve o şekilde erkek eğlencesi bir kültür öğesi olarak devam etti.

Şöyle düşünün (erkek okurlarımıza söylüyorum); oyun oynamaya nasıl başladınız? Muhtemelen ilkokul ya da ortaokul döneminde abinizden, tanıdığınızdan, arkadaşınızdan görerek bulaştınız bu dünyaya. Ve, bu önemli, video oyunu oynamak bir erkek çocuk için nispeten "normal" bir şeydi. Elbette oyunları küçümseyen büyükleriniz ya da arkadaşlarınız oldu ama kendinizi ait hissedeceğiniz bir kitledeydiniz nihayetinde.

Ama süreç kızlar için aynı işlemiyor. Öyle veya böyle bir kız çocuğunun ya da genç bir kızın oyunlara ilgi duyması çevresi tarafından "normal" olarak görülmüyordu ve hâlâ da pek görülmüyor. Oyun oynamak demek o yaşlarda bir kız için "tuhaf" görülmek demek olabiliyor. Tuhaf görülmek de kolay değil. Sizi tuhaf halinizle kabullenen insanlar varsa etrafınızda ne âlâ. Ama bu, herkesin içinde yalnız kalmak anlamına da gelebilir ki özellikle küçük yaşta biri için bu gerçekten korkutucu bir şey. Hani "insanlar çevresinin kendi hakkında ne düşündüğünü o kadar önemsememeli" gibi şeyler de söylemeyiniz. Bunu gerçek anlamda kaç yetişkin başarabiliyor da o yaşlarda birinin başarma olasılığını tartışıyoruz?

Yani diyeceğim odur ki; "kızlar oyundan ne anlar?" minvalinde küçümsemelerle insanlara gitmeyiniz mümkünse. Zaten böyle bir tavrın bir artısı olabileceğini de pek sanmıyorum. Birisine böyle yaklaştığınız zaman o kişinin o konuya sempati duyma ihtimalini düşürmekten başka bir şey yapmamış oluyorsunuz. Bilgilendirin, "önyargılı olma" deyin, "oyunlar da filmler gibi geniş bir dünya, bir türünü sevmezsen başka türünü seversin, Battlefield sevmezsen de belki Heavy Rain'i seversin" gibi insancıl yaklaşın. Eh, gerisi de karşı tarafa kalmış.





Bi' Çay İçelim

Enis Kirazoğlu
enis@oyungezer.com.tr

Aile Kampı

Ezelden beri güneş ışınlarının açısı değişiyor diye, yer küredeki boşluklara dolan suya girmek garip geliyor. Sen kalk koskocoman güneş ile eşek kadar dünyanın arasındaki olayı kendine yor, tatil zamanı diye sevin… İnsan böyle bir yaratık işte. Evrenin tüm doğal işleyişini kendine yoran bir varlık.

Neriman Teyze ise bu işleyişin ötesinde bir kadın. Onun böyle küçük hesaplarla derdi yok. Çünkü kendisi haftalık tatilcilerden değil. Tatil onun için bir kaçış değil, yaşam biçimi. Güneşin nerede olduğunun önemi yok onun için. O her zaman burada; işlettiği doğa harikası Ezer Kamp'ın başında. Doğanın işleyişi, evrendeki bu hareketlilik onun dertleri arasında değil. Onun tek bir derdi var: Aile.

"BİR KAMP TATİLİNDEN ÖNCE KENDİNİZE ŞUNU SORUN: BEN AİLE MİYİM?"

Bu hayatta aile kavramını ölümüne destekleyen, herkesin aile olması gerektiğini düşünen bir insan Neriman Teyze. Kampa girdiğim ilk gün gelen *"Aile misiniz?"* sorusuyla anlamıştım bunu. Kendisine tek başıma aile olamayacağımı, ama genele vurduğumuzda bütün bir ailenin parçası olduğumu belirttim. *"Aile değilsiniz yani?"* dedi. Bu kez uzatmadan kuru bir *"Evet"* diyebildim. En başta beni içeri almak istemedi. Fakat sonrasında zararsız bir canlı olduğumu anlayınca tek başıma kamp yapmama izin verdi.

İlk günün ardından Neriman Teyze ile çok göz göze gelmemeye çalıştım. Çünkü o ilk anki yumuşama geçmiş olabilir, beni kapı önüne koyabilirdi. Fakat üç günün ardından Neriman Teyze ile yüzleşmeye karar verdim. Aklımı bir kurt gibi kemiren o soruyu sormam gerekiyordu artık. Üçüncü günün akşamı Neriman Teyze'yi okey masasında buldum. Çaylar demlenmiş, üç arkadaşla okey oynanıyordu. 60 yaş üstü insanların okeyine karışmak istemediğim için bekledim. En son Hacer Teyze, *"Yarın karpuzlar sizden, ehehe!"* diyerek okey taşını masanın ortasına vurunca oyun da bitmiş oldu.

Sessizce Neriman Teyze'nin yalnız kalmasını bekledim. En son kalabalık dağılır gibi olunca sanki selam verecekmiş gibi yanına doğru yaklaştım. *"İyi akşamlar evlâdım"* dedi. Yine hızlı davranmış, lafa ilk giren o olmuştu. *"İyi akşamlar efendim"* dedim. Baktım ki Neriman Teyze selamlaşma faslını bitirip yoluna devam edecek, hemen önüne çıktım. Önce bir irkildi bu ani hareketimle. Kısa bir süre için de olsa bakışlarında *"Lanet olsun! Aile dışında kimseyi almayacaktım buraya!"* düşüncesini sezdim. Ama kibar ses tonuma geçerek kendisini yine yumuşattım. *"Teyzecim acaba neden aile dışında kimseyi almıyorsunuz bu kamp alanına?"*



Sonunda içimdeki zehri atmıştım. Aklımdaki kurdu dökmüştüm.

Neriman Teyze bir süre anlamsız gözlerle baktı. Kısa bir süre için de olsa bakışlarında *"gerizekalı mı lan bu çocuk"* düşüncesini sezmiştim. Fakat hemen ağzı açıldı, cümleler dudaklarından döküldü. *"Yavrum, biz zaten yaşlı insanlarız, öyle gürültü patırtı istemiyoruz. E, erkek erkeğe geldiklerinde rahatsızlık veriyorlar çevreye. Millet kaldıramıyor gürültüyü..."*

Bu kadar basitti aslında. Gözümün önümdeki perde kalkmıştı artık. Neriman Teyze'nin gerçek kimliği karşımda dimdik duruyordu. O bir kahramandı. Halkın refahı için çarpışan, saplara karşı sonsuza kadar sürecek bir savaşın içerisine giren bir kahraman.

Hemen yapıştım ellerine bu cefaker teyzemin. *"N'olur bana da öğret?"* dedim, *"ben bir aile değilim, fakat kendimi onların korumasına adamak istiyorum. Al beni yanına, eğitim ver, göster bu işin inceliklerini. Şu hayatıma bir amaç ver teyzecim!"* Yakarışım bittiğinde gözlerim dolmuştu. Neriman Teyze'nin avuçlarını tutan ellerimi titriyordu. Bakamıyordum bile suratına bu kahramanın.

Neriman Teyze, şaşkın ve ürkek bir ses tonuyla, *"Oğlum istersen gece gel. Ben gece kalamıyorum ayakta. Kamp alanına kim geliyor takip etmesi zor oluyor. Sen gece 11 gibi gel. Ben yatmaya giderim, sen beklersin buralarda"* diyerek topu tekrar bana attı. Bu teklifin üzerine düşünceli ifademi takındım. *"Şimdi Neriman Teyze, teklif güzel ama benim biraz belim ağrıyor. Doktor gece ayakta kalmamı yasak etti"* dedim. Tam anlamıyla iknâ olmamış gözüken Neriman Teyze'ye birkaç bahane daha saydım ve oradan koşar adım uzaklaştım.

Tek başıma tatile gitmek bana göre değildi galiba.



Hayalet Gemi

Onur Kaya

onur@oyungezer.com.tr

Hissedememe Korkusu

Hayattaki heyecanlı bekleyişler kadar güzel bir şey bulamıyoruz bazen. İçten içe uzun süredir hoşlandığımız biriyle ilk kez buluşmak olsun, ciddi ciddi yapmaya hevesli olduğumuz bir işi kapmak olsun pek çok şeye ümit bağlıyoruz. İçimizde bir alev tutuşturan türden beklentiler aynı zamanda umudumuzdan besleniyor, bir çocuk gibi günbegün, anbean büyüyorlar. İçimizdeki çocuk diye tabir ettiğimiz şey bunların toplamı belki de, belki de o ufaklık biz onu gıdıkladıkça kıkırdıyor bir yerlerde.

Bu çocuksu heyecanlar en "konsantre" haliyle kitap, film ve oyun gibi eğlence ürünlerini beklerken gösteriyor kendini. Üzerinden 10 yıl geçmiş olmasına rağmen Harry Potter ve Melez Prens'in çıktığı sıraları hatırlıyorum. Okullar yeni açılmış, kitapçı/kırtasiyelerde düpedüz muharebe kalabalığı var. Arkadaşımı peşimden sürükleyip kitaplardan bir tane kapıp sıraya girmiş, boğuşa boğuşa alıp zafer kazanmışçasına çıkmışım. Okurken nasıl avizelere tırmanacağımı falan düşünmeye başlamışım…

Biraz ileri saralım. Yıl 2007, aylardan Ekim. Yine Harry Potter. Bu sefer son kitap, geçen seferki gibi alakasız bir zamana denk gelmemiş, okullar açılalı da kısa süre geçmiş, kırtasiyeler savaş yaralarını sarmakla meşgul. Oyungezer daha yayın hayatına yeni başlamış, benim ise çıktığından haberim yok (evet mağarada yaşıyordum o sıralar). Öğle tatillerinde çıkıp çıkıp müdavimi olduğum kitapçıya kitabın gelip gelmediğini soruyorum. Sonra bir bakmışım kitabı almışım, üzerinden bir gün geçmiş ve hayatımın çok önemli bir parçası nihayetine ermiş…

> "İNSAN BÜYÜDÜKÇE, BEKLENTİLERİ TAHMİNE DÖNÜŞÜYOR VE HEYECAN KAYBOLUYOR"

İnterneti o zamanlar şu anki gibi kullanmadığım, dolayısıyla bu kadar reklama, tanıtıma ya da tabiri caizse "hype malzemesine" erişimimin olmadığı zamanlardı bunlar. Yine de çok dolu, çok heyecanlı beklentilerle doluydu benliğim. Gençtim elbet, genç kalmak istedim, hâlâ da istiyorum ya… Neyse her şey sırayla, kaydı biraz daha ileri saralım...

Yıl 2015. 2-3 yıl önce duyurulan Age of Ultron'u bekliyoruz. Çok az kalmış. Her yer TV spotu, fragman, poster dolu. Filme gitmeden filmi izlemişiz, ne bekleyeceğimizi az çok isabetli bir şekilde tahmin etmişiz. Başta çok heyecanlı olsak da artık bu yüzden kusma noktasına gelmişiz. Yine de sonunda 1 Mayıs barikatlarının arasından yolumuzu buluyor ve filmi izleyip çıkıyoruz. Ee, tatmin hissi nerede? Hormon salgısını falan mı bozduk fragman izleye izleye? (Yanlış olmasın, Age of Ultron'u önemli olduğunu düşündüğüm bir iki noktası haricinde beğendim ben, yoksa sevmediğimden değil.)

Anlıyor musunuz demek istediğimi? Paylaşıyor musunuz bir nebze?

Oyun olsun, film olsun, o kadar çok reklam materyali koyuluyor ki önümüze... Farkındasınız, kimi eğlence ürünlerinin reklam maliyetleri, yapım maliyetleriyle yarışıyor, hatta onu geçiyor. Emeğin çoğu eserleri üretmeye değil şişirmeye harcanıyor. İşin içinde bir gram gizem, bir tutam merak kalmıyor. Biraz da tecrübenin getirdiği bir hissizlik var sanki. Boğazımıza takılacak kadar çok tanıtım materyali içerisinde, her ayrıntıdan özel bir çaba göstermeden bir anlam çıkarmaya o kadar alıştırdık ki kendimizi… Kimi zaman bir şeyden ne beklememiz gerektiğini fazla iyi biliyor, bunun içimizdeki heyecanı söndürmesine izin veriyoruz. Belki sözün ya da gözün bizi yönlendirmesine izin vermesek, daha farklı şeyler alacağız filmlerden, dizilerden, oyunlardan. Belki bize sunulan materyalleri durmaksızın yorumlamak yerine, bekleyişimizi hayaller kurarak gerçekleştirsek ve eğlence ürününü (ya da eseri, hangi açıyı yeğlerseniz) onlarla karşılaştırsak daha verimli, cıvıl cıvıl bir süreç geçirmiş olacağız.

Nihayetinde demek istediğim, bu aralar içimdeki hevesli, hayalperest çocuğu, onunla el ele bir şeyler beklemeyi epey özlüyorum. Aşk falan da kâr etmez oldu artık. Arada benzer durumda olanlarınız var mı merak ediyorum. Nerelere kaçtı gitti acaba bizim kerata, yok ortalıkta. Büyüyüp olgunlaştı da uçtu mu yuvadan? Yalnız ve ilelebet mutsuz mu bıraktı bizi?

Bir konuda profesyonelleştikçe, o konuya heyecanımızı mı kaybediyoruz? Değişimin beraberinde getirdiği, hayattaki doyum noktalarından biri mi bu da?







HABER



TÜRKİYE DE GAMESCOM'DAYDI

"AKŞAMÜSTÜ BİZİM STANDDA BULUŞALIM!"

Yukarıdaki cümle, yıllardır Gamescom'da birbirini kaybeden, kalan son ATP'sini de Gamescom'un sonsuz koridorlarında bu yüzden tüketen bizler için ne kadar kıymetli bir bilseniz... Böyle dediğime bakmayın, Gamescom'da bizim açımızdan bir ilk olan Türkiye standının yer alması, kendimize güvenli bir buluşma noktası bulmamızdan çok daha fazla anlam içeriyordu. Bunca yıldır Gamescom'a sadece gözlemci olarak katılan Türkiye oyun geliştiricileri, bu yıl potansiyel iş ortaklarını kendi standlarında ağırlamanın mutluluğunu yaşadı.

ODTÜ TEKNOKENT ve Dijital Oyun Geliştiricileri Derneği'nin (DOGED) idaresini üstlendiği ülke standımız, Seti Medya ailesi olarak bizim de başından beri tüm aşamalarını izleyip elimizden geldiğince katkı verdiğimiz bir iş iletişim merkezi konumundaydı. Sebebi ise, sizlerin Oyungezer'den tanıdığı ama aynı zamanda DOGED'in İstanbul temsilcisi de olan **Tuğbek Ölek**'in tüm bu işin kilit insanı olmasıydı. TEKNOKENT ve DOGED'in yanında Taleworlds, PaybyMe, Gaming İstanbul (GIST), Big Kazan, Ingame Group ve İze Game Studio standda Türkiye oyun endüstrisine dair pek çok bilgiyi diğer katılımcılarla paylaşma fırsatı buldu.

T.C. Ekonomi Bakanlığı'ndan alınan destekle açılan bu stand, ilk olmakla birlikte inanıyorum ki son olmayacak. Çünkü Tuğbek'in konuyu bırakmaya niyeti yok, aksine bunun bizler için ne kadar önemli olduğunu anlatmaya deli bir hevesi var. Düşünün, birbirimizden profesyonel randevu falan alıp işi röportaja döktük. Evet, bazen biz de çok ciddi iş insanlarına dönüşebiliyoruz. **-Sarp**

Türkiye'nin en büyük geliştirici firmalarından Taleworlds, Mount & Blade sevenleri ağırladı.



RÖPORTAJ



TUĞBEK ÖLEK

International Man of Mystery

SARP: O zaman ses kaydını başlatayım.
TUĞBEK: Krik-krak alır mısınız?

Hı? Nasıl?
Kraker diyorum, alır mısın?

Alayım o zaman, çok sağ olun efendim.
Al al çok güzel.

Peki, ilk soruma geçiyorum: Türkiye standı ne iş? Ne oldu da böyle bir standı açma ihtiyacı duyduk? Fikir nereden çıktı?
Standa duyulan ihtiyaç uzun zamandır ortadaydı zaten. Yıllardır Gamescom'a giden herkesin ortak üzüntülerindendi. Çoğu ülkenin, kendimize rakip görebileceğimiz ülkelerin standları var çünkü. Küçümsemek gibi bir amacım yok tabii, ama İran yıllardır ülke standıyla katılır mesela. Orta Doğu'da, bizim dışımızda bir oyun sektörünün varlığından söz edilebilecek yegâne ülke kendisi. "İran var, biz niye yokuz?" diye çok söylemişizdir Türkiye oyun sektöründe.

Türkiye'den hizmet sektöründe olup da stand açanlar oldu ama geliştiricilerimiz orada yer almadılar. Ülke olarak bu standı açmanın arkasında istekten öte imkân vardı diyebilirim ama.



Doğrudan standda gördüğümüz T.C. Ekonomi Bakanlığı logosuna geçeyim ben o zaman. Bu logo neyi ifade ediyor?
Bahsettiğim imkân, tam da geçen sene Gamescom zamanlarında Dijital Oyun Geliştiriciler Derneği'nin (DOGED) kurulmasıyla ilişkili. Bugüne dek oyun geliştiren firmalar bir STK altında devletle görüşmediklerinden bir yol kat edilemiyordu. 8 Ağustos 2014'te DOGED kuruldu ve bugüne kadar hükümetin farklı kollarıyla sürekli görüşmeler halindeydi. Bunların ilk meyvesi, Haziran ayında çıkan ve DOGED'le birlikte hazırlanan teşvik paketiydi. Ekonomi Bakanlığı'nın ilk destek adımı oydu (OGZ Online'daki haberi için: tinyurl.com/ogz95-tesvik). Çünkü Ekonomi Bakanlığı'nın vizyonunda hizmet ihracatını artırmak var. Oyunlar, bu alanda ciddi bir kalem. Şu anda DOGED üyesi stüdyoların yıllık 250 milyon dolar gibi bir ihracatı var. Diğer stüdyoları ve bireysel geliştiricileri de kattığınızda ciddi bir rakam çıkıyor ve destek verilirse daha da büyüyeceğinin farkındalar.

Bunun ardından Ekonomi Bakanlığı, Gamescom'da açılacak bir Türkiye standını destekleme kararını aldı. Elbette firmalar oraya ücretsiz gitmedi, çok ciddi masraflar yaptılar ama bakanlık belli bir oranda destek oldu.

Hangi firmalar vardı Gamescom'da?
Zaten standın organizatörleri Ekonomi Bakanlığı'nın desteğiyle DOGED ve ODTÜ TEKNOKENT'di. Türkiye oyun sektörüyle ilgili bilgi almak isteyenler genelde bu kurumlarla ve DOGED Genel Sekteri Gökçe Hanım (Yeşilyurt) ile görüştü. Ayrıca Taleworlds, PaybyMe, Gaming İstanbul (GIST), Big Kazan, Ingame Group ve İze Game Studio da standda yer aldılar. Ülke standındaki en büyük katılım Taleworlds'ündü, zaten *M&B II: Bannerlord*'un lansmanını yaptık tüm dünyaya. Çünkü oyun basınında hayran kitlesi de fazla. Ziyaretçilere oynanış gösterilmedi ama basına özel oyun seansları yapıldı. Gelen basın mensupları memnun ayrıldılar, bizler de çok gurur duyduk sektör adına. Firma sayısı ise şuna bağlı biraz: Bu standı yapma fikri biraz geç geldi. Fuarın organizatörü olan Koelnmesse ile 3-4 aylık bir iletişim süreci oldu ve işi biraz yavaşlattılar. Yani çok fazla insanın bir araya gelip katılabileceği süre yoktu. 140 m^2 idi standımız, iki katı kadar da bir stand yapabilirdik rahatlıkla. Son günü geçtikten sonra çok başvuru geldi ama artık iş işten geçmişti.

Unutmamak lazım tabii, biz de Türkiye'nin en büyük online medyası ve Türkiye'de oyun üzerine en büyük know-how merkezi Seti Medya olarak oradaydık. Mesela Oyungezer gibi muhteşem ürünlerimiz var bizim de. :)

Ben de Seti Medya'nın bu organizasyondaki önemini soracaktım tam.
Bütün ülke standının organizasyonunu ve insanların koordinasyonunu, standın inşasını ve tüm lojistik konularını çözen ekiptik.

Daha doğrusu "ekiptin", çünkü bir süre telefona yapışık yaşadığını hatırlıyorum ben.
Tabii Seti büyük bir firma, çok çalışanı var. Ama bana patladı sonuçta, bir yere kadar eşten dosttan yardım alınıyor. Eh, Oyungezer editörleri gelip sandviçlerimizi yediler ama organizasyonda çok yoktular.

Peki "Tuğbek abi nerede" sorusuna "Köln'de" diyebilir miyiz?
Tuğbek abi her yerde. Öyle diyelim. Konu etkinlikler yapmak, ülkemizi dışarıya tanıtmak olunca her yere gidiyorum.

Fuardaki alan neye bağlıydı peki?
Bu katılım sıkışık vakitte yapıldığından, yer seçme şansımız pek yoktu. Nereyi verdilerse razı olduk, çoğu ülke yerini almıştı çünkü. Yerimiz hiç fena değildi, önümüz biraz Çin yüzünden kapandı gerçi. Kalite olarak da Çin'de alıştığımız tel-maşa kalitesindeydi. Umarım ki seneye de yaparız, daha hızlı, daha erken hareket edersek de daha iyi olur.

O zaman Gamescom'a katılmak isteyen varsa, bizi arasın diyelim mi?
Şimdi hemen aramasınlar. Daha Gamescom yeni bitmiş, yenisine başlamayalım. Biz duyuracağız, DOGED'in websitesini takip etsinler (doged.org). Yani her gün girip bakmasınlar tabii, ayda bir göz atsalar yeter. Ayrıca DOGED'in sitesinde bir geliştirici portalı var. Oraya hesap açarlarsa, iletişim daha kolay oluyor.

Çok teşekkürler Tuğbek Bey cevaplar için.
Ben teşekkür ederim, hadi kalkmadan bir krik krak daha al.



Oyun iyi çıkmasa da Aloy efsane bir karakter olacak, şimdiden söylemiş olayım.





Alıp evde besleyesiniz geliyor bu aletleri görünce.



HORIZON: ZERO DAWN

DİZİNİZE BİR OK DAHA!

Kesinlikle E3'ün en bomba oyunlarındandı *Horizon* ama bir göz attım geçmiş dergilere de adam akıllı yer vermemişiz koskoca oyuna. Böyle iş mi olur arkadaş!? Portal'ın sorumlusunu göreve çağırıyorum!! (*Her ay toplantı masasında ağlayan gözlerle bakıyorum oyunlarımla, şimdi böyle mi olduk? :(–Sarp*)

Horizon: Zero Dawn, üçüncü şahıs kamerasından oynanan bir aksiyon-RYO. **Aloy** isminde bir avcıyı yönetiyoruz. Oyun dünyası ise bizim dünyamız ama gelecekteyiz ve çeşitli felaketlerin sonrasında insan nüfusu azalmış, kabile yaşantısına geçilmiş. Yani post-apokaliptik bir kurgu var ancak genelde olduğu üzere çorak bir dünya değil burası; doğanın kendine ait olanı geri aldığı, yemyeşil, muhteşem gözüken bir yer. Tabii yıkık şehirlere de yolumuz düşecek. Oyunun dünyası bana biraz *The Last of Us* havası verdi genel olarak.

Aloy kızımız, dediğim gibi bir avcı. Ama avladığı şeyler organik canlılar değil. Dünya dinozorumsu, mekanik varlıklarla dolu ve avcılar bu makineleri avlayarak ihtiyaç duydukları kaynakları elde ediyorlar. Şunu da not etmek gerek yalnız; Aloy son zamanlarda görmeye çok alıştığımız sert, gaz, bol bol şaka yapan ana karakterlerden değil. Mecbur kalmadığı sürece makineleri öldürmemeyi tercih eden, vicdan sahibi bir avcı. Bunun oyunun ruhuna çok şey katacağı kesin.

Hikâyenin nasıl bir yön izleyeceği konusunda elimizde pek ipucu yok ama oynanış olarak bayağı bir şey gördük ve gördüğümüz şeyler hiç ama hiç fena değildi. Esas silahımız oklarımız ve yayımız. Tabii bu okların çeşitli teknolojik oyuncaklar olduğunu söylemeliyim. Onun dışında düşmanların üzerindeki silahları düşürüp kullanabiliyoruz. Vur-kaç saldırıları yapma, gizlenerek ilerleme gibi birçok seçeneğimiz de olacak gibi. Yani kısacası koskoca bir açık dünyada, güzel manzaralar eşliğinde, dev mekanik dinozorlarla, okumuz ve yayımızla dövüşlere giriyoruz. Eh, vuruş hissi vs. de yerinde duruyor, insan daha ne ister...

Yapımcılar ayrıca oyunun rol yapma tarafının kesinlikle gözden kaçırılmaması gerektiğini söylüyor. Silahlarımızı geliştirmek, yeri geldiğinde hikâyeyi etkileyecek seçimler yapmak da oyunun önemli bir parçası.

Horizon: Zero Dawn, **Guerrilla Games**'in elinden çıkıyor. Kendilerini beğenilen konsol FPS serisi *Killzone*'dan tanıyorsunuz. Ben çok tanımıyorum doğrusu, hiç *Killzone* oynamadım ama biraz geç de olsa bu yaptıkları değişik hamleyi cidden takdir ettim. Genelde yapımcılar başarılı bir oyun ya da seri yaptığı zaman "biz bildiğimiz işi yapmaya devam edelim" modunda hayatlarına devam ediyor. Ben de "bu adamlar sıkılmıyor mu benzer şeyler yapmaktan?" diye düşünürüm hep. Yani siz iyi oyun yapmasını biliyorsunuz arkadaş! Farklı şeyler de ortaya koyun yahu! Guerrilla Games'e *Horizon* gibi *Killzone*'dan çoook farklı bir maceraya atılma cesaretini gösterdiği için bir teşekkürü borç bilirim. Oyun göründüğü kadar iyi çıkarsa da ne âlâ.

NOT: Guerrilla Games, *Horizon: Zero Dawn*'ı *Horizon* serisinin ilk oyunu olarak düşünmüş. Daha çok *Horizon* duyacağız yani ileride, şimdiden alıştırın kendinizi. **-Ömer**

Tür: Aksiyon / RYO **Yapım:** Guerrilla Games **Dağıtım:** Sony **Platform:** PS4 **Çıkış Tarihi:** 2016


OYUNGEZER'E ULAŞMAK
ARTIK ÇOK KOLAY...
dukkan.oyungezer.com.tr
TIKLAYIN, DERGİNİZ EVİNİZE GELSİN!
GERALT KARTON FİGÜRÜNÜZ İÇERİDE!
YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ
Oyungezer
LEAGUE OF LEGENDS
HERKESE 500 RP & İKİ DEV POSTER HEDİYE
setidükkan
3 SAYI BİR ARADA SADECE 20 TL
5. SAYI HEMEN AL!
YILLIK ABONELİK 79 TL
HER AY 8 TL'YE DERGİN KAPINDA!
BEŞİKTAŞ FIRTINASI
Özel fotoğraflar, ilginç detaylar
Dükkâna bekliyoruz!
oyungezer.com.tr
setimedia





Gerçek oyuncular ve oyun modellerinin geçişi en azından gösterilen videolarda bayağı iyi gözüküyor.

NEED FOR SPEED

HIZA İHTİYAÇ VAR AMA ÖNCE FORMAT GEREK

“Need for Speed markasının ne ifade ettiğini insanlara sorduk. Bazıları ‘hız’ dedi. Bazıları ‘modifiye’, bir kısmı ‘polislerden kaçmak’, bazılarıysa drift olduğunu savundu. O zaman biz de dedik ki ‘neden bunların hepsini koymuyoruz!’”

Bu yukarıdaki sözler oyunun çıkış noktasını anlatmak isteyen yapımcıya ait. Fakat bu nasıl bir mantık arkadaşım? Bence de *Need for Speed* güzel kızlarla alakalı. Hadi bakalım koy o zaman her yere bir dolu güzel kız… Ya da dur dur, bence *NFS* çarparak viraj aldığın bir oyun! Hadi bakalım, top sizde!

Bu serzeniş size garip gelebilir. Sonuçta oyunculardan gelen geri dönüşleri değerlendirdiklerini söyleyebilirsiniz. Fakat inanın gördüklerim durumun böyle olmadığı yönünde. Şu anda markayı ayağa kaldırmak için o kadar uğraşıyorlar ki; *“aman kimseler laf etmesin”* mantığıyla içi doldurulan bir oyuna doğru yelken açmış durumdalar.

Sadece sunumdan edindiğim izlenimlerle sinirimi dökmüyorum buraya. Kısa bir süre için de olsa oyunu deneyebildim. Ve ilk söyleyeceğim şey **EA**'in grafik konusunda yine bizi taklaya getirmesi. İlk çıkan videolarla oynadığım demonun grafikleri arasında herhangi bir ilişki kuramadım ben. Oyunun PC versiyonu en üst grafik ayarlarında gayet şık gözüküyor. Ama PS4 sürümü için aynı şeyi söyleyemeyeceğim. Grafikler yeterli düzeyde, fakat *“aboo”* dedirtecek bir numarası yok (evet, iyi grafiklere *“aboo”* diyorum :).

ÜNLÜLER TAKIMI

Beş farklı insandan görev alarak ilerleyeceğimiz oyunda hız dünyasının ünlü isimleriyle anlaşılmış. Açıkçası araba tutkunları için yerinde bir hamle. Ama benim gibi araba yarışlarına olan ilgisi sadece oyunlarla sınırlı biri için anlam ifade etmedi. Benim için bu beş farklı insanın tek anlam ifade ettiği şey, farklı görev yapısını oyuna taşıması. Tarzını kendine yakın hissettiğiniz kişinin yanına giderek görevlerini yerine getirebilir, senaryoya onun hikâyesinden devam edebilirsiniz.

Bu görev yapısı oyunun süresini nasıl etkileyecek emin değilim. Beş farklı kişinin de hikâyesini yapmak zorunda kalacak mıyız, yoksa tek birini seçip hikâyeyi onun görevlerinden mi bitireceğiz belli değil. Ya tekrar oynanabilirliği yüksek bir oyun var karşımızda, ya da bu beş farklı senaryo akışı muhabbetini abartan bir ekiple karşı karşıyayız.

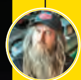
Senaryonun işleyiş kısmı da kafamı kurcalayan bir başka nokta. Özellikle oyunun sunumunda ara sahnelerin üzerinde çok durdular. Gerçek oyuncular rol aldığı için üzerinde durmalarına çok takılmadım. Asıl takıldığım nokta ara sahnelerin süresi oldu. İki adet ara sahne izledim. İkisi de aşağı yukarı 10 dakika civarında sürdü. Şimdi bir yarışın bile 10 dakika sürmediği ortamda tüm ara sahneler bu kadar uzun sürecekse işimiz var demektir. EA kusura bakmasın ama oynadığımız oyun bir *NFS*, *MGS* değil. Bu kadar abartmaya gerek yok ara sahneleri.

Modifiyesini, hızını, drift'ini falan bir kenara bırakacak olursa özünde oynanış mantığı açısından önceki oyunlara benzer bir *NFS* var karşımızda. Arcade oynanışı açık dünya ile birleştirip, bize sağlam bir yarış tecrübesi yaşatmak isteyen bir oyun bu. Ancak özümüze dönmeliyiz telaşını yaşaması ister istemez seriyi bir kargaşaya itecek gibi duruyor. Umarım son sözün söyleneceği noktada yanılan kişi ben olurum da özlediğimiz *NFS*'ye geri döneriz. **-Enis**

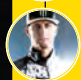


KİM BU 5 ÜNLÜ?

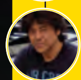
Oyunda yarış dünyasının 5 ünlü ismi yer alıyor. Her isim oyunda farklı bir görev ve mücadele türünü temsil ediyor.



MAGNUS WALKER
Hız Görevleri (Basacağız gaza!)



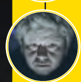
KEN BLOCK - Stil Görevleri (Drift vb. olaylar)



NAKAI - Modifiye Görevleri (Adı üstünde)



RISKY DEVIL - Çete Görevleri (Takım halinde yarış!)



MOROHOSHI - Kaçma Görevleri (Polisten kaçacağız)



Tür: Yarış **Yapım:** Ghost Games **Dağıtım:** EA **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 5 Kasım 2015



RÖPORTAJ

ARENA OF FATE

ALICE VE HERKÜL'ÜN AŞKI(?!)

Geçen sene *Arena of Fate*'in kaderini öğrenmeye gittiğimde beni baş tasarımcı **Vesselin Handjiev** ile aynı arenaya sokmuşlardı (beceremiyorum kelime oyunlarını!). Aradan bir sene geçse de birbirimizi sarılarak karşıladık. Kendisi Bulgarmış, bana "Merhaba komşu!" dedi Türkçe. Ama kaba adamım ben, "Oyunum nerede?!" diye cevap verdim. Bir senede *Arena of Fate*'e neler olduğunu görmek için hem konuştuk hem oynadık. **-Sarp**



Kadim dostum Vesselin, anlat bakalım Arena of Fate'ten ne haberler getirdin bize?
Ah Sarp, son bir senede odağımız sosyal özellikler oldu. Oyunu indirip kurduğunda oyuncuların yalnız hissettiğini fark ettik. Orada bir yerlerde milyonlarca oyuncu var ama o ekranda yapayalnız olunmasını kabul edemedik.

E peki ne yaptınız bunu değiştirmek için?
Kulüp sistemi getirdik. Oyuncuların kendi topluluklarını kurmasını sağlıyoruz. Oyunda birçok açık kulüp var, ama bunların ötesinde kendi özel kulüplerini de açabilecekler. Amacımız, insanların tarz olarak uygun kişiler bulup kümeleşmeleri. Daha sonra bu kulüpler, ki aynı anda birden çok açık kulübe üye olabiliyorsunuz, birbirileriyle çekişip maçlar yapabilecek.

Yani kulüp sistemiyle birlikte kıdemli maç (ranked) sistemi de gelmiş mi oluyor?
Evet, kesinlikle. Kulüpler arasında maçlar olacak, aynı birer lonca gibi. Açık kulüpler, kuralları değiştirilemeyen ve herkesin girebildiği kulüpler. Ama özel kulüplerde her türlü kuralı koyabiliyorsunuz. Yerel, milli, kapalı kulüpler yaratıp orada kuralları değiştirebilmek mümkün. Tabii oyuncular kulübü açık da yaratabilirler. Ama dediğim gibi, tüm kulüpler birbirileriyle maç yapıp çekişme ruhunu yaşatabilirler.

Peki başka neler kattınız sosyal anlamda?
Artık ana ekranda bir haber akışı var. *Arena of Fate*'e dair güncellemeleri kendi kendine ekleyen bir sistem geliştirdik. Kulüplerin çekişmesi oraya sürekli yansıyacak ve bilgiler gerçek maçlara bağlı. Ayrıca oyunda bir izleyici sistemi de var. Oyunculara kapalı betada sunmadık ama sistem çalışıyor, hatta sana da gösterebilirim.

(Birlikte kalkıp betada oynanan birkaç maçı izledik)

Sistem daha gelişme aşamasında, gerek kamera açıları gerekse kontroller olarak. Ama oyun piyasaya çıktığında bu mod da bulunacak.

Ama çıksın artık oyun. Ne zaman göreceğiz sahalarda?
Tam tarih veremiyorum. Her şeyiyle emin olmamız, sonuçta memnun kalmamız gerekli buna karar vermek için. Zaten free-to-play olacak oyun, sadece kozmetik ürünler parayla alınacak. Üstelik kulüpler parayı bölüşüp bir şeyler alabilecekler.

Peki, teşekkürler Vesselin. Seneye görüşüyoruz değil mi?
Gelmezsen bozuşuruz bak.

ÖN İNCELEME
Assassin's Creed: Syndicate

ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE

TOPARLAMA ÇABALARI

Ubisoft beni alıp AC: Syndicate'ın başına oturttuğunda "Eyvah" dedim, "yarım bir oyun beni bekliyor". Ama önümdeki demonun PS4'te ve teknik olarak tertemiz olduğunu görmek beni çok şaşırttı. Rope Dart'ın oyunda normalde var olmayan yeni rotalar yaratabiliyor olmasından da ekstra keyif aldım. Yani etraftaki muhafızlar artık sadece bina sınırlarında gezinmiyorlar. İki bina arasında Rope Dart ile bir kablo yaratabilir, onun üstünde kayarken düşmanın başına inebilirsiniz. Muhafızlar, bu sebeple daha esnek hareket ediyor gibiler. Unity'de gördüğümüz göreve farklı şekillerde yaklaşma sistemi Syndicate'ta da var. Ama daha çeşitliler. Yani doğrusunu seçerseniz görev kolaylaşıyor, çok kanlı bir bitirişle özel suikastler yapabiliyorsunuz.

İki kardeşin birbirinden farklı özellikleri var ve Evie ile oynadığım oturumda doğru düzgün saldırı bloklayamadığımı fark ettim. Benim beceriksizliğim de olabilir ama yanımdaki görevli karakterlerin ana yetenekler kadar bu tür farkları olduğundan da bahsetti.

Hâlâ seriyi diriltecek o oyun gibi değil Syndicate. Ama doğru yönde atılmış bir adım olduğunu hissettiriyor. **-Sarp**

Tür: Aksiyon / RYO **Yapım:** Ubisoft Quebec **Dağıtım:** Ubisoft **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 23 Ekim 2015



SON DAKİKA! HTC Vive'ın çıkış tarihi 2016'ya sarktı. Bu sene VR'a giriş yapma şansımızı kaybettik.



GERÇEĞİ TEHDİT EDEN SANAL DÜNYALAR

"ARTIK BEN DE BİR İNANANIM" -SARP KÜRKCÜ

Sanal gerçekliğe dair eski id Software dehası **John Carmack**'ın çok güzel bir sözü var. *"Bu teknolojiyi deneyenler, birer inanan olarak ayrılacaklar"*. Bu sözler, bugünün FPS'lerinin mimarı olan kişiye ait, dikkatinizi çekerim.

Dünya bilişim endüstrisinde istediği her işi kapabilecek bir adam Carmack ve o Oculus'un CTO'luğunu uygun gördü kendisine. Bu da gerçekten bir tutkuya, bir inanca işaret ediyor. Aynı VR'ı tepe noktasında yaşayan insanların birer inanan olacağını düşünmesi gibi. Ve size söyleyeyim, son kullanıcı prototipi ile geçirilen zamandan sonra ben de heyecan trenine atlamış bulunmaktayım. Yerimiz bol, yolculuğumuz da çok uzun değil artık. Katılmak ister misiniz?

RIFT NE KADAR GELİŞTİ?

Bu soru önemli, çünkü cevabı VR'a bakış açınızı etkiliyor. Sırasıyla DK 1, DK 2, Crescent Bay ve son kullanıcı prototipini kullanmış birisi olarak süreçte ekran yırtılmasının yok olduğunu, motion sickness'ın çokça azaldığını (benim gibi birkaç insanda hiç olmamıştı zaten) ve ekranın LED ampul sayma mini oyununun da bittiğini söyleyebilirim. Tabii yöne göre sunulan sesleri, kafa takibini yapan kameranın düzgün pozisyonunu, Oculus'un önerdiği donanım özelliklerini ve bu iş için yapıldığı belli yazılımı da buna eklemeniz lazım ki, deneyiminiz mükemmele yakın olsun. Bunlardan herhangi birisi eksikse eğer, VR deneyimi baltalanmaya başlıyor. Sizin de inancınız şüpheyle bulanıyor.

DK 2'de bile sıkça karşılaşılan, dikey yenileme hızı dolayısıyla ekran yırtılmasının yok olması ve lag'ın neredeyse tümüyle (ama asla tümüyle olmaz) kalkmış olması durumu, deneyimi çok daha ileriye taşımış durumda. Crescent bay ve sonrasında kamerayla ortaklaşa çalışan ses, kulaklıklar başta kalitesiz gelse bile beklediğimin çok üstünde performans gösterdiler. İlk serilerde etrafınıza dolanan çok sayıda kablo ise incelmiş, tek bir çözümle cihaza bağlanmış. Yani size dolanan, hareketinizi kısıtlayan bir VR deneyimi söz konusu değil. Oculus Rift, zaten temelde oturarak tecrübe edilen bir VR çözümü olarak yola çıktı, bu çizgisinden de şaşmış değil. Yine de kalkıp dolanmak isterseniz, kafayı toslama riskiyle birlikte serbestsiniz.

Crescent Bay ve son kullanıcı prototipi arasında büyük bir fark yok, hafiflik ve kafaya yerleşme kolaylığı dışında. Gözlüklü bir insan olsam da çerçevemin çeşidi sayesinde hiç sıkıntı çekmedim daha önce, üstelik cihaz eski prototiplere göre ciddi anlamda hafifleyerek kafada taşınma derdini ortadan kaldırıyor.

ÜÇÜNCÜ KİŞİ BİR VR DENEYİMİ: EDGE OF NOWHERE

"Üçüncü kişi kamerasından VR mı olurmuş?" sorusuna cevap niteliğinde *Edge of Nowhere*. Üçüncü kişi kamerası, oyuncu ve izleyici arasındaki bariyerleri sıkı sıkıya zorluyor. Oyun, sadece omuz üstü kameradan oynanmıyor çünkü. Açılar ve perspektif değişiyor, kameranın hareketi karakterden bağımsız ilerliyor. Öyle ki, karakterle buz kütlelerinin üstünde zıplarken değişen doğanın ihtişamını uçurumların kenarından ya da buz dağlarının yamaçlarından görebiliyoruz. İşin izleyici doğası burada ortaya çıkıyor ve sizi alıp götürüyor. Zaten son kullanıcı prototipinin önceki ürünlere göre teknolojik gelişimi de bu işin tuzu biberi oluyor. *Edge of Nowhere*, *Khronos* ile birlikte şimdilik haberimizin olduğu üçüncü kişi kamerası maceralarından birisi. Üstelik, beklediğinizden çok daha yaratıcı, çok daha etkileyici. VR'ın sadece tek tip deneyimler sunacağı korkusunu taşıyorduysanız eğer, bunu kırıp tekrar şekillendirecek kadar da iddialı.





BACK TO DINOSAUR ISLAND 2

DİNOZORLARI SEVER MİSİNİZ?

Crytek'in iki sağlam VR demosundan gelişmiş olanı, bizi dikey bir yolculuğa çıkarıyor. İstanbul ofisinde DK 2 ile denediğim demoyu Gamescom'da Crescent Bay ile deneme şansım oldu ve VR'ın güzel grafiklerle pek tabii buluşabildiğinin kanıtı diyebilirim *Dino Island 2* için. Dikey bir tırmanma yolculuğumuz var, gördüğümüz şey ise kendi başlarına yaşayan dinozor faunası. Birbirileri ile etkileşime geçiyorlar, yanınızdan uçup gidiyorlar, yavrular düşüyor ve uçmayı öğreniyor, kimisi ise sizi tehdit olarak görüyor. VR'daki "presence", yani "içinde olma" ruhunu gayet başarılı yaratan bir deneyim ve bakış açınıza göre değişen ses iletimi sayesinde çevrelendiğinizi hissediyorsunuz. Tepede ise sizi bakış noktanızı sabitleyerek bir şeyleri tarama deneyimi bekliyor ki, VR'ın şimdilik en mantıklı etkileşim modellerinden birisi bu.

Crytek, tüm bu teknoloji demolarından öğrendiklerini *Robinson: The Journey* ile oyunlaştıracak, ama o yol daha çok uzun. Yine de CryEngine'in VR'la olan samimiyetini aşağıdaki röportajda daha net anlayabilirsiniz.

RÖPORTAJ



ELIJAH FREEMAN

BAŞ YAPIMCI

Merhaba Elijah, bize Crytek'teki konumundan bahseder misin?
Merhaba Sarp. Tabii ki. Ben Elijah Freeman, Crytek'te VR demoları ve Robinson: The Journey'in baş yapımcısıyım.

Back to Dinosaur Island 2 demosu, VR'da gördüğüm en güzel grafikli çalışmalardan birisi. Bunu nasıl başardınız, Cryengine ve VR arasındaki ilişki nedir?
Bugünkü Cryengine, aslında temelden VR'a uygun olarak tasarlandı diyebiliriz. 2011'de 3D Stereoskopik görüntü kullanılmaya başlandığında *Crysis 2* ile birlikte oyun motorunu bu yöne kaydırdık. Şimdi donanımlar da gelişti, zaten Crytek olarak açık alanlar ve bitki örtüsünde iyi olduğumuz belli bir şey. Demomuz da tüm bu özellikleri bir araya getiriyor. Üstelik demoyu minimum 90fps'de sunuyoruz. Alt sınır bu, ortalama 110fps'de oynadın sen mesela.

Açıklık getireyim: Şu anda, Crescent Bay'de, Oculus'un önerilen sisteminde en az 90fps alabiliyoruz, öyle mi?
Evet, aynen öyle. Ortalamamız 110 diyebilirim.

Peki bunu yapmanızda AMD ile olan anlaşmanızın bir özelliği var mı? Bildiğim kadarıyla LiquidVR'ı kullanıyorsunuz. Başka Cryengine'in ne gibi destekleri var?
Bu uzmanlığım değil, ben oyun geliştiriyorum ama AMD ve Oculus'la her şeyin Cryengine'de düzgün çalışması için çalışıyoruz. Tabii diğer birçok teknolojiye de imkân sağlıyoruz, tek bir VR ürününe kendimizi endekslemiyoruz.



Bu demo Oculus'ta olsa da diğer firmalarla da iletişimimiz sürmekte.

Peki Cryengine'i, VR nezrinde diğer oyun motorlarından farklı kılan başka özellikler var mı?
Crytek'te bizim odağımız "içinde hissetme" duygusu. Yüksek fps değeri bizim için çok önemli. CryEngine'in optimizasyonu görsel kaliteyi yükseltirken performansı da yukarıda tutmaya dayalı.

Buradan Robinson: The Journey'e atlayalım. Sizin Cryengine uzmanlığınızdan çıkacak olan VR oyunu. Neler söyleyebilirsin bana?
Beni bu fikri mülk kadar heyecanlandıran başka bir şey yok. Ama erken bir dönemdeyiz ve söyleyebileceğim, bir oğlan çocuğunun eve dönüş yolunu bulma hikâyesi olduğu. Tabii ki Dinosaur Island demolarında keşfettiğimiz teknolojik sınır ve gelişimlerin tümüyle kullanılacağı bir deneyim olacak.

Neyse, bari kontrol sistemlerine dönelim. VR'a özel kontrol cihazlarını mecburi tutacak mısınız?
Gelecekte teknolojinin ne olduğunu bilemediğimiz için herhangi bir zorunluluk olmayacak. Ama var olan her şeyi desteklemeye çalışacağız. Özel bir donanıma şartlanmış olmayacak yani oyun.

Robinson: The Journey hangi platforma çıkacak peki? Bir de çıkış tarihi hakkında beş yıllık bir tahminde bulunsak mesela?
Konsolların bu grafik kalitesini vermediğini söylemek bence yanlış. VR'da konsollarda da kalite yükseltilebiliyor. O nedenle konsolları elemeyelim. Çıkış konusunda ise, hiçbir şey söyleyemem. Crytek'in hedeflediği kaliteye ulaşması lazım, ancak o zaman oyun piyasaya çıkabilir.

Tamamdır Elijah. Cevaplar için çok teşekkürler.
Ben teşekkür ederim.

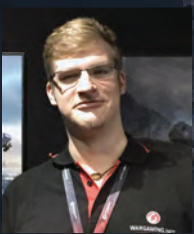
Gamescom eğlence alanında en havalı standlardan biri Wargaming'e aitti.



WORLD OF WARSHIPS

YOKSA SİZ ALMANLARDAN KORKMUYOR MUSUNUZ?

Deniz savaşlarının çok oyunculu taktik aksiyon incisi *World of Warships*, hâlâ resmi olarak çıkmamış olsa da açık betada oyuncuları eğlendirmeye devam ediyor. Wargaming basın ilişkileri sorumlusu **Rico Nemetz**'i bizimle oyunu oynamaya ikna ettik, sonra da birkaç soruyla oyunun geleceğine dair bilgiler kopardık. **-Sarp**



RICO NEMETZ

BASIN İLİŞKİLERİ SORUMLUSU

Merhaba Rico. Anlat bakalım, bugün burada ne öğreniyoruz?
Merhaba Sarp, merhaba Oyungezer (Pek telaffuz edemiyor olsam da). Bugün, sizlere Alman gemilerinden bahsedeceğiz. *World of Warships*'e Alman savaş gemileri geliyor. Şimdilik dört Premium gemimiz dahil edildi. Yola Hermelin ile başlıyorsunuz. Sonra Dresden, Tirpitz ve Bismarck geliyor. Alman gemileri, yakın dövüşe dayanıklı olarak hazırlandı. Zırhları fazla, atış hızları yüksek. Bunun yanında düşük kalibre silahları var. Zırhı çok iyi delemiyorlar ama yine de verimleri yüksek. Ayrıca Tirpitz ile ilk kez bir zırhlıda (Battleship) torpido sahibi olabilecek oyuncular. Ama devamı Ekim ayında gelecek, dört gemi sadece başlangıç.

Gemiler yine çok detaylı gözüküyor. Geçen yıl bir zırhlının yapımının yaklaşık dört ay olduğunu konuşmuştuk.
Kesinlikle. Hâlâ durum aynı, sonuçta tanklar seri üretim araçlarken gemilerin hep kendilerine özel tasarım geçmişleri var. Tüm topları, ana bataryaları, kamaraları kendilerine özel. Tabii ekibimize Alman gemilerine dair detaylı kitaplar sağlıyoruz ki, tasarlarken mümkün olduğunca gerçeğe uygun işler çıkarabilsinler.

E peki hiç yasaklı bir tasarım ya da doküman gördünüz mü?
Aslında evet, kısa bir zaman önce Alman hükümetinin izniyle arşivlere girip bir miktar belgeyi inceleme şansımız oldu. Ama bunun için sıkı bir prosedür var. Ne yaptığınızı, amacınızın ne olduğunu sıkı sıkıya takip ediyorlar.

Ama en azından Wargaming'siniz. Yani tanınıyor olmanın artısı büyüktür?
Özellikle görüştüğümüz memurlar *World of Tanks* oynuyorlarsa, şansımız daha da artıyor tabii.

Oyuna dönersek, üç kişilik Birlik (Division) sistemi az geliyor gibi. Bunu artırmayı düşünüyor musunuz?
Aslında Gamescom'daki ikinci önemli açıklamamız da, Kademeli (Ranked) sistemi getiriyor olmamız. Normal savaş modunun yanına gelecek olan bu mod, yediye yedi bir savaş seçeneği sunacak. Yani yedi kişi, toplanıp bu çekişmeli alanda savaşabileceksiniz. Tabii şu anki standart modun biraz zayıf kaldığını kabul ediyoruz, ama kademeli moddan sonra arkadaşlarla oynamak ve maçlara girmenin yeni yöntemlerini de geliştireceğiz.

Kademeli sistem ile E-Spor dünyasına da giriş yapılacak mı World of Warships?
Evet, kesinlikle. Şu anda iki farklı takımı kıyaslayabildiğiniz, bunlara göre turnuva hazırlayabildiğiniz bir mod üstünde çalışıyor mesela ekibimiz.

Wargaming Ligi düzenleniyor iki senedir. Orada bir gün World of Warships'i görebilir miyiz peki?
Bence neden olmasın. Şu anda betada iki milyondan fazla oyuncu var aktif olarak. Ama yine de oyunu önce piyasaya çıkarmamız ve sevdirmemiz lazım. Ondan sonra bu tür aşamaları düşünebiliriz. Ayrıca oyunda *World of Tanks* ile aynı motoru kullanıyoruz. Yani orada E-Spor için uygulanan tüm mekanikleri *World of Warships*'e de aktarabiliriz.

Diğer platformlarda World of Warships'i görebilecek miyiz?
Tabii önce PC'ye çıkmamız lazım. Ama sonrası için, neden olmasın diyoruz. Xbox platformuna, *World of Tanks* dolayısıyla alışkınız. O platformun olasılığı daha yüksek ama her şeyden önce PC'de düzgün bir başlangıç yapmalıyız. 17 Eylül'de oyuncularla buluşacağız.

Çok teşekkürler Rico cevaplar için.
Ben teşekkür ederim.



UNRAVEL

YILIN PLATFORM OYUNU, NET!

Oyunlar sadece oynanış mekaniğinden ibaret olmayıp modern toplumun hırsları sebebiyle unutmaya çalıştığımız duygularımıza seslendiğinde ben çok mutlu oluyorum. Çünkü bir tarafta çekişme ruhu, doğru zamanda doğru tuşa basma, başarı hissini tatmin etme falan gazlanırken, diğer tarafta durup düşünmemize sebep olan anlar geçiştirilmeye çalışılıyor. Halbuki filmde, kitapta bulabildiğimizin ötesinde bir şey bu, çünkü oyunlarda "etki etme" faktörünün önemi yadsınamaz.

Diyorsunuz ki *"Boş ver bunları, Unravel'dan bahset".* Kulağınıza eğilip fısıldayayım o zaman; "Gamescom'da oynadığım en tatlı oyundu, çünkü boş vermedim". Evet, bu sayfalardaki bir dolu oyundan daha sessiz ama daha kıymetliydi.

Oynanış kısmında temiz bir iş çıkarmış *Unravel*, platform türünün klasik oynanış hatalarına düşmemiş. Bulmacalar keyifli, hem düşünmeniz hem de becermeniz gerekiyor. Görsel anlamda da tatmin edici oyun; akıp gidiyor.

Ama Yarnie, ah Yarnie! Kendi başına bir şirinlik abidesi ve geliştiricilerin insan yaşamının yıpratıcılığına dair verdikleri tüm referanslar bizim oynadığımız kısacık bölümde bile dolu doluydu. Daha güzeli de, ben ve bir arkadaşın oyundaki bug'ları ayıklamaya başlamamız, sonra da "buraya kadar geleceğinizi düşünmüyorduk" şeklinde samimi bir itirafla karşılaşmamızdı. Meğer oyun mekaniklerinin yerleştirilmediği bölgeye ulaşıp oyunu kırmışız... Ama en güzeli, yüzü her halükarda gülen geliştiricilerle tanışmaktı. **-Sarp**





Tür: Platform **Yapım:** Coldwood Interactive **Dağıtım:** EA **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 2016 ilk çeyrek

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE

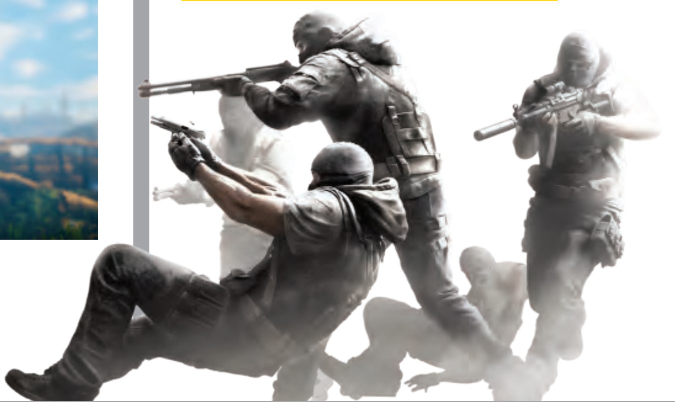
BU NEYDİ ŞİMDİ?

Ubisoft, *Rainbow Six* için on farklı insanı odaya aldığında heyecan yapmıştım. Uzun süredir taktik FPS oynamıyordum. Başımızda oyunu bilen iki arkadaş bizi beşerli gruplara ayırdı. Bir tarafta alanı savunacak insanlar, diğer tarafta da bu terörist güçleri indirmek üzere toplanmış bizler vardık.

Maç başladı. Ekip liderleri bize oyun için tavsiyelerde bulundu. Sonuçta beş kişinin de ilk kez oynadığı bir oyundan bahsediyoruz burada. *"Hep birlikte kalmayın"*, *"iki kişi şuraya üç kişi şuraya gitsin"* gibi taktiklere tereddütsüz itaat ettik. Sonuç ne mi oldu... Üç takım arkadaşım üç dakika içinde öldü. Ben hâlâ binaya girmeye tırstığım için kapının önünde düşman bekledim. Daha sonra yanımdaki takım arkadaşı içeri dalarak öldü. Onu öldüren adama bakayım derken sağımdan dolaşan diğer kişi de beni vurdu.

Evet, hepi topu beş dakika sürdü maç. Ne bir ekipman kullanabildik, ne mermiyi namluya sürebildik. Bu maçın ardından söyleyebileceğim tek şey, grafiklerin fena durmadığı. Vuruş hissi de hiç fena değil. Harita ise küçük geldi bana... Üzgünüm ama böyle bir oyunu anlamak için süre yetmedi. Halbuki ne güzel gelişmelerden, Rainbow Six ruhundan falan bahsedecektim. Olmadı, olamadı... **-Enis**

Tür: FPS **Yapım:** Ubisoft Montreal **Dağıtım:** Ubisoft **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 1 Aralık 2015



TEK CÜMLE! The Solus Project, küçük ama etkili bir hayatta kalma macerası olarak iz bıraktı bizde.





RISE OF THE TOMB RAIDER

LARA BİR KEZ DAHA DOĞUYOR

İki yıl önce seriyi baştan başlatma hamlesi olarak çıkarılan *Tomb Raider*'la birlikte özlediğimiz bir seriye kavuşmanın sevincini yaşamıştık. Ancak elbette eksikleri vardı. Güzel bir aksiyon oyunu olsa da serinin alışılmış özelliklerinden bazılarını aratmıştı. Lara'nın her oynanış sekansında onlarca adamı parçalayıp ara sahnelerde *"Hayır! Olamaz! Ben bu arının kanadını nasıl kırabildim?!"* kırılganlığında tavırlar göstermesindeki çelişki gözümüze batıyordu. Ayrıca serinin -isminin de geldiği- esas özelliği olan yağmalayacak özel mezar peşine düşme, bulmaca çözme gibi dinamikler çok zayıf kalmıştı.

Rise of The Tomb Raider duyurulunca sevinip heyecanlandık. Uzun süre pek haber gelmese de Gamescom'da farklı farklı oynanış kısımlarını gördükten sonra rahatladık. **Crystal Dynamics** beklediğimiz değişimleri yaparak aklımızdaki *"olması gereken Tomb Raider"*'ı olabildiğince gerçekleştirmiş.

Öncelikle oyunun temeli, Lara'nın hazine kovalaması üstüne kurulmuş. Şimdilik ismi gözüken yerler Sibirya ve Suriye. Ancak isimsiz şekilde gördüğümüz çok farklı mekanlar da var. Issız çöller, karlı dağlar, yemyeşil ormanlar, şelaleler, gizli madenler ve çeşit çeşit kapalı alanla mekan çeşitliliği yüksek tutulmuş. Artık aynı ortama tıkılıp kalmayacağız yani. Fakat yapımcılar oyunun yine aynı sandbox yapıda olacağını söylüyor.

Bütün bu koşturmacanın ortasında Lara, önceki oyunda hikâyeye yeni atılmaktan doğan tedirginlikten, yabancılıktan sıyrılmış. Zira iki yıl önceki *Tomb Raider*'daki gibi *"olayların ortasına düşmüş bir talihsiz"* değil; peşine düştükleri nedeniyle olaylarla burun buruna olan biri artık. Ama aksine, aksiyondan daha çok uzak durabiliyor bu kez. Zaten gördüğümüz kadarıyla bu defa yaşadığı aksiyonlar daha çok, girdiği mekanda ilerlemek için yarattığı veya karşılaştığı hareketliliklerden oluşuyor. Hareketli platform kısımlarından bahsediyorum. Yoluna çıkan engelleri aşması kolay olmuyor Lara'nın. Zıplamak, tırmanmak, tutunmak, sıyrılmak gibi hareketlere çokça başvuruyor. Bu sırada başına gelen sürprizler adrenalin pompalamasına sebep oluyor, reflekslerine başvurmasını gerektiriyor. Düşe kalka hayata tutunup yoluna devam ediyor Lara. Bulunduğu mekan giderek daralıp hedefe yaklaştıkça işin içine bulmacalar da giriyor ve aksiyon, platform, bulmaca birbirine harmanlanıyor.

Lara her zaman sadece doğal zorluklarla uğraşmayacak tabii ki. İşin içine onu engellemeye çalışan düşmanlar da girecek. Genç, ürkek Lara kısa zamanda bir ölüm makinesine dönüşmüştü. Fakat bu kez daha akıllı, daha sessiz hareket ediyor. *Rise of The Tomb Raider*'da gizlilik seçenekleri öne çıkarılmış. Ama bu, gizliliğin zorunlu olduğu anlamına da gelmiyor. İsterseniz tamamen önceki oyundaki gibi silahı çekip dalabilirsiniz düşman ordusuna. Hedefine sakince, gürültü çıkarmadan, taktiksel şekilde yaklaşmak isteyen oyunculara bu imkân sunulmuş şimdi.

Bu güzel yeniliklerin yanında oyunun yürek burkan önemli bir yanı var ki; ilk aşamada sadece Xbox konsollarına çıkacak olması. Çıkışına az zaman kala oyuna heyecanımız giderek artarken ne yazık ki Lara'yı PC'de görmek için ilkbahara kadar, PS4'te konuk etmek içinse bir yıl daha beklemek zorundayız. **-Burak**

Tür: Aksiyon / Macera **Yapım:** Crystal Dynamics **Dağıtım:** Square Enix
Platform: Xbox One, Xbox 360 **Çıkış Tarihi:** 10 Kasım 2015

Gamescom, 345 bin kişilik katılım sayısıyla dünyanın en büyük oyun fuarı olduğunu bir kez daha kanıtlamış oldu.

ÇIKIŞA KALA! 5

Oyunların çıkışına daha vakit varken, bir şeyler görmek zevkli tabii. Heyecan birikiyor, fikirler yeni yeni oluşuyor. İnsanlara da bu heyecanı süzgeçten geçirip aşılamak da bizim görevimiz. Ama fuardan iki hafta sonra piyasada olacak oyunları hâlâ manşetten veren yayıncılara ne diyelim ki biz? Az kalsın *Phantom Pain* de bu listede olacaktı, ki Konami'nin tüm standı neredeyse ondan oluşuyordu mesela.

Ama fuarda olan, keyfiyle baş döndüren, Eylül'de raflara düşecek olan ve gözden kaçabilecek oyunları merak ediyorsanız, listesi burada **-Burak**



29 EYLÜL 2015

NBA 2K15

Yıllık spor oyunlarının daimi hedefi, o sporun gerçeğine olabildiğince benzemektir. Hatta yeni nesille birlikte hem futbolda (FIFA), hem de basketbolda (NBA 2K) oynanışın yanında saha kenarı detaylarda bile gerçeği mümkün olduğunca yansıtma noktasına gelindi. Hâl böyle olunca hem hâlihazırda güzel olan oyunu bozmamak hem de her yeni yılda yeni oyunu doldurabilecek yenilikler eklemek zorlaşıyor. *NBA 2K16*'in getirdiği en büyük yenilik, hikâye modunun "hikâyesini" derinleştirmek. Kendi karakterimizi yaratıp NBA'de kariyer yaptığımız mod, bu yıl "duygusal" değişimler yaşıyor. Gerçek bir basketbolcunun kariyerine başlarken başından ve aklından neler geçtiğini aşama aşama hissettirmek için çok uğraşmış **2K**. Bunun için ünlü yönetmen Spike Lee ile anlaşmışlar. Oyunun hikâye modunu o yazıp yönetmiş. Kariyerimizin gelişimini bir yönetmenin sunumuyla yaşamak merak uyanduruyor. Kariyer moduyla bağlantılı olarak bir de yeni mod var. **Pro-am** adındaki bu online modda sıfırdan bir takım yaratacağız. Bu takımın ismini, logosunu, formasını, sahasını biz belirleyeceğiz. Ve kariyer modundaki oyuncumuzla bu takıma dahil olacağız. Herkesin kendi oyuncusunu yönettiği bu modda 5'e 5 maçlar yapma imkânımız olacak.

Tür: Spor **Yapım:** Visual Concepts **Dağıtım:** 2K **Platform:** PC, PS3, PS4, Xbox 360, XONE



15 EYLÜL 2015

FORZA MOTORSPORT 6

Yıllardır Xbox konsollarının en önemli serilerinden olan *Forza*, son dönemde sadece Xbox'ta değil, tüm platformlar arasında en sevilen yarış serilerinin başında geliyor artık.

Geçen yıl çıkan *Forza Horizon 2*, bizleri farklı bir temaya götürüp eğlendirmeyi başarmıştı. Ancak *Forza*'nın simülasyon tadına hayran olanların beklentilerini karşılayan bir *Forza* değildi *Horizon 2*. *Forza 5*'in de biraz sönük kaldığı gerçeğini düşünürsek, *Forza 6* Xbox One'ın ilk sağlam *Forza*'sı olmak; sevdiğimiz eğlenceli simülasyon tadını yaşatmak için geliyor diyebiliriz. 450'den fazla araç emrimize amade olacak yine. Araçlarda farklılık yaratmak, oyuna çeşitlilik katmak için bu yıl kokpiti kişiselleştirme seçeneği de sunulmuş. Ayrıca elektrikli araçlardan oluşan yarış serisi Formula E oyuna eklenmiş. Birbirinden güzel arabaların tadına doymak için bu yıl Rio ve Daytona gibi farklı yerlerin de dahil edildiği 26 pist kullanımımızda olacak. Özellikle yağmurda şahane gözüken grafikleriyle *Forza 6*, Xbox One sahibi yarış severlerin mutlaka tatması gereken bir lezzet olacak.



Tür: Yarış Simulasyonu **Yapım:** Turn10
Dağıtım: Microsoft **Platform:** XONE

SON DAKİKA! Tabii bir de Eylül'ün ilk günü raflarda olan Mad Max var. Gelecek ay incelemesi sizlerle.

FIFA 2016

EA'in bu yıl öncelikli olarak yapması gereken çok önemli bir iş vardı: geçen yıl bozdukları savunmayı düzeltmek! *FIFA 15*'te öyle bir savunma sistemi var ki... Affedersiniz, düzeltiyorum; oyunda savunma sistemi yok! *FIFA 15*'te savunma yapmak; insanı oyundan da, futboldan da, hayattan da soğutuyor.

Doğru bir yaklaşımla bu yıl mesaisini savunmayı toparlamaya harcadı **EA**. Kontrolümüzdeki oyuncu artık top kapmak için daha etkili hareket edecek. O sırada diğer savunmacılar da topun gidebileceği muhtemel adreslerin önünü kapatacak. Hücumdayken de kıvrak oyuncularla topu alıp doğrudan gidemeyeceğiz rakip kaleye. Rakip yapay zekâ da savunmada geçit vermeyecek. Ama bu kez de hücumun kilitlenmesi tehlikesi var ki, onun için de yeni pas çeşitleri eklenmiş. Topu bir an önce aktarmak için çok hızlı pas atabileceğiz. Ceza sahasında boşluk gördüğümüz anda daha etkili orta gönderebileceğiz.

Eski sıkıntıları düzelttikten sonra sıra yeniliklere geliyor. En başta kadın futbolu ekleniyor oyuna. Sonra kariyer modunda artık sezon başında para ödüllü hazırlık turnuvalarına katılabileceğiz. Diğer yandan takımımızdaki oyuncuların her birine ayrı özel antrenman yaptırıp becerilerini geliştirebileceğiz. Ultimate Team'e ise Draft modu geliyor. Draft'ta, oyunun sunduğu tamamen rastgele oyunculardan (dünya yıldızı da çıkabilir, köy takımı oyuncusu da) 23 kişilik kadro kuracağız. Bu takımla peş peşe dört maça çıkacağız. Bu dört maçtan ne kadar galibiyet alırsak o kadar ödül (Ultimate Team içeriği) alacağız.

Daha birçok yeniliği var *FIFA 16*'nın tabii ama, belki de en önemlisi ilk kez Türkçe gelecek olması.

Tür: Spor **Yapım:** EA Sports
Dağıtım: Electronic Arts
Platform: PC, PS3, PS4, XBox 360, XONE



24 EYLÜL 2015

ARMIKROG



8 EYLÜL 2015

Gamescom'da popüler büyük yapımların yanında mütevazı bağımsız yapımlar da boy gösterdi. Bunlardan bizi en çok etkileyen, point & click yapıdaki macera-bulmaca oyunu *Armikrog* oldu. Türün unutulmaz oyunlarından *The Neverhood*'un yapımcıları tarafından geliştiriliyor *Armikrog*. Yapı olarak da öncülüne oldukça benziyor. Bir uzay araştırmacısı ve onun görme engelli köpeğiyle oynayacağız. Eğlenceli oynanışının yanı sıra mizahi yapısı ve komik karakterleriyle de gönlümüzü çelmeyi başarıyor oyun. Siz dergiyi okurken piyasaya çıkmış olan *Armikrog*; nesli tükenmeye yüz tutmuş bir türe yeniden heyecan katacak bir oyun gibi gözüküyor.

Tür: Macera / Bulmaca **Yapım:** Pencil Test Studios **Dağıtım:** Versus Evil **Platform:** PC

Dishonored 2'nin sinematiğinden şüphe duyanlara açıklama geldi. Emily'nin güçleri oyunu bire bir yansıtıyormuş.

PORTAL



GAMESCOM SİNEMA GECESİ

Oyun fuarı olması bir tarafa, artık kimi isimlerde oyunlardan daha çok beklediğimiz şey videolar oldu. Gamescom da bu sene hakkını verecek kadar video yaptı tabii. Gerçi E3'ün yeni oyunların safi tanıtımlarda parsayı topladığı bir yıldayız ama olsun, izlemeyi sevene bolca güzel içerik var. Biz de hakkında söyleyecek sözümüz olan, çıtlatılması gereken videoları sizler için derledik. Çıkışlarına daha var, o nedenle tekrar tekrar izleyeceğiz hepsini ne de olsa. **-Sarp**

HOMEFRONT: THE REVOLUTION

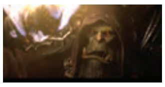
"Faşizm konuşma yasağı değil söyleme mecburiyetidir" diyor Roland Barthes. Homefront'un Gamescom videosu da bu cümlenin bir ifadesi. Kuzey Kore'nin Amerika'yı işgalinden sonra doğan çocukların büyüdüğü ve işgalin yıldönümünde sahneye çıkıp, eline tutuşturulan "Kore bizi özgürleştirdi" temalı kompozisyonları okumak zorunda kaldığı bir zamanı izliyoruz. Aksiyondan uzak ama sessizliğiyle gücünü kanıtlayan bir video bu. Pek hoş. **- Serpil**



tinyurl.com/gc15-homefront

WORLD OF WARCRAFT: LEGION

Warcraft 3'ün sinematiklerinden beri ağlıyoruz "uzun metrajlı film yapın!" diye. O gün bu gündür çıkan sinematik *World of Warcraft* videolarına bakıyorum da; 4:52, 3:52, 3:22, 2:57 diye gidiyor. Ne zaman fazla olsa biz o zaman mutluyuz derken *Legion*'ın Guldan'lı videosu geldi... 1:43! Şaka mı ya bu? Tamam, Illidian'ın varlığı bile karizma miktarını on kat arttırıyor ama bu da yapılmaz ki Blizzard? Neyse, bu sadece teaser. Uzun bir video göreceğiz diyor, Blizzard'ı bu seferlik affediyoruz. **-Sarp**



tinyurl.com/gc15-legion

MAFIA III SİNEMATİK

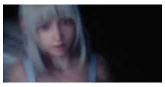
Yıllardır beklenen oyuna doymak istiyorsanız, ileriki sayfalarda aradığınızı bulacaksınız. Açıklanan özelliklerinde (o drift nedir yahu?) beğenmediğiniz şeyler olabilir tabii ama bu sinematik videonun havası tartışılamaz. Ailenin önemini, yapılan fedakârlıkları *All Along the Watchtower* parçası eşliğinde gördüğümüz, kaliteli bir iş var karşımızda. Hele bir de Amerikan bataklığı ve timsah varsa, ben de varım! **–Sarp**



tinyurl.com/gc15-mafia

FINAL FANTASY XV: DAWN

Aynı arabanın içine tıkışıp ortalığı birbirine katan Lucius ve tayfası diye ele alıp durduk Final Fantasy XV'i. Ama Square Enix'in işi duygusallığa vurmakta ne kadar iyi olduğunu da unutmadık. Gamescom'da çıkan Dawn (şafak) videosu, oyunun geçtiği tarihten 15 yıl öncesine götürüyor ve bizi babasıyla tanıştırıyor. Kraliyetin başındaki isim olsa da, bir babanın çocuğu için yaptığı fedakârlığın ışığını görüyoruz. Tabii bir de kız kardeş mevzusu var sanki ama, hadi hayırlısı. **-Sarp**



tinyurl.com/gc15-dawn

METAL FEAR SOLID V: PHANTOM PAIN

Gamescom'dan sonra çıktı, biliyoruz. Ama Kojima-san'ın yönettiği son video, kıyamadık. Çıkış videosu, oyuna dair fazla şey açık etmiyor. Başta tatlı bir nostalji yaşatıyor, ardından TPP tarafı başlıyor. Snake'in zaman içindeki dönüşümünü görüyoruz önce. Ama Skull Face'e dönüşmek mi? Anlamadım. Oyunu oynayınca görürüz artık. Arkasından da ver elini tatlı bir mecha aksiyonu. Metal Gear'ın aslında mecha kültürü üzerine kurulu bir seri olduğu zaman zaman aklımdan çıkıyor. Ama artık çıkmayacak! **-Ömer**



tinyurl.com/gc15-mgs

BUNLARI DA İZLEYİN



- **THE TECHNOMANCER** - *tinyurl.com/gc15-techno*
- **STELLARIS** - *tinyurl.com/gc15-stel*
- **DESTINY: THE TAKEN KING** - *tinyurl.com/gc15-taken*
- **JUST CAUSE 3** - *tinyurl.com/gc15-cause*
- **WE HAPPY FEW** - *tinyurl.com/gc15-few*

TEK CÜMLE! NetherRealm, Mortal Kombat X'in PS3 ve Xbox 360 sürümlerini iptal ettiğini açıkladı.



ÖN İNCELEME
CoD: Black OPS III

BLACK OPS III *MULTIPLAYER*

CYBORG ÖMRÜ 20 SANİYE

Geçtiğimiz ay, seriye de bir yenilik getirme ümidiyle hızla moda olan gelecek temalı akıma katılan *Call of Duty: Black Ops III*, çok oyunculu arenalarından bazılarını beta olarak oyuncularla buluşturdu, ben de biraz oynayıp size bulgularımı anlatayım dedim.

Black Ops III'te haritalar her zamanki boyutunda, fakat bu defa ağzına kadar detay dolu. Özellikle bina içleri ve bahçelerinde ortalıkta detaylar arasında görsel olarak kaybolacaksınız. Tasarımlar ve görsellik muhteşem, benim oynadığım PlayStation 4'te ise hareket ve kontrol hissi çok başarılı.

Ben oynarken Team Deathmatch modunda kan gövdeyi götürüyordu. Saat tuttum; aktif çatışmada ortalama 20 saniye hayatta kalabili-yormuşum. Çatışma mekaniklerinde birkaç büyük değişim var: Bunlardan ilki, bıçağın değerinin düşürülmüş olması. Artık yakındaki düşmana doğru hamle ediyor ve genelde iki vuruşta öldürüyor.

Sonra gelelim jetpack'e. Jetpack sistemini sadece zıplamak veya düşüşünüzü hafifletmek için değil, ileri doğru depar atarken kendinizi kayarak ileri fırlatmak için de kullanabiliyorsunuz. Duvarda koşmak da cabası.

Drone'lar, UAV saldırıları, hava harekatları falan hala mevcut, fakat Drone olarak yeni bir model var. Bunun dışında, sınıflara özel olarak gelen bazı özel ateşli silahlar da var, bunlar da bayağı ilginç çalışıyor, aranızdan ninja haline gelecekler mutlaka çıkacaktır.

Bütün bunlar harika tasarlanmış silahlar ve son derece güçlü olabilen perk'lerle birleşince, ortalığa gayet de oynanabilecek arenalar çıkıyor.

Ama tüm bunlar, alışıldık *Call of Duty* çok oyunculu deneyiminden bambaşka bir şey sunuyor. *Titanfall* havası ağır esiyor, üç ana yolu olan haritaların esnetilmesi ise tam çözüm olmamış. Hikâye modunu merak etsem de, hedefi vurduğundan emin değilim. **-Erim**

Tür: FPS **Yapım:** Infinity Ward **Dağıtım:** Activision
Platform: PC, PS4 PS3, Xbox One, Xbox 360 **Çıkış Tarihi:** 6 Kasım 2015

Oynadık!

ÖN İNCELEME
The Crew: Wild Run

THE CREW: WILD RUN

BENİ YALANCI ÇIKARAN EKLENTİ

Temmuz sayısını okuduysanız, olayı az çok biliyorsunuz aslında. Geçen sene *The Crew*'un yaratıcı yönetmenini başka araçlar konusunda sıkıştırmış, "*Motosikletler oyunda da, planlarımız arasında da yok*" cevabını alıp buna göre bir yazı yazmıştım. Sonra *Wild Run* açıklandı, ben çok bir üzüldüm. Çantamı alıp çıktım, bir süre sırra kadem bastım (telefonum bozuldu ya, mistik bir durum yok aslında).

Bu düşüncelerle **Ubisoft**'un standına girdiğim doğrudur ama, çıkışım çok daha olumlu oldu. Yeni ne varsa denettiler ama biz, drift, drag, monster truck ve motosikletlerle başlayalım en iyisi.

Drift ve drag, yeni araç sınıfları. İsterseniz açık dünyada da kullanabiliyorsunuz. Yarışlar arcade / simülasyon karışımında, *The Crew*'dan alıştığınız üzere. Yalnız Drag'da doğru anda vites attırmak (yeşil bölgede) önemli, daha çok zamanlama oyunu diyeyim. Monster Truck yarışları biraz fazla kendilerine münhasırlar, özel festival alanlarında gördüm hep çünkü. Oynanışı zevkli olsa da, oyuna müthiş bir yenilik katmıyor. Motosikletler ise, yoğun trafikte yarış kazanmak için birebir. Ben başka bir basın mensubu dostumun canını çok yaktım mesela.

Gelelim önemli konuya: Draw distance mevzusu. Oyun iki km öteyi gösterirken bu değer neredeyse yirmi km artık. Tabii arabaların render'lanması da bundan nasibini almış. PC'de gördüğüm oyun konsollarda da aynı performansı gösterirse, tadından yenmeyecek yani. *The Crew*'un en büyük teknik sorunu buydu. Bunun yanında sönük kalsa da anlamlı başka bir yenilik ise kendi yarışımızı planlayabiliyor olmamız. Basit birer nokta seçip yarışı teklif ediyor, kendi rotamızda turluyoruz.

Wild Run, hakkında kelâm edilmeyi hak ediyor. Dua edelim de tüm platformlarda oyuna can aşılamayı becersin. **-Sarp**

Tür: Yarış **Yapım:** Ivory Tower
Dağıtım: Ubisoft **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 17 Kasım 2015



The Witcher 3 parasını çıkarmış, ilk altı haftada altı milyondan fazla satmış. İlk büyük DLC de bitmeye yakınmış!

Olmasa da olur Gelse de oynasak! Ölüyoruz reis!

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

ÖNCEKİ SAYFALARI YALANLAMAK GİBİ OLMASIN, BUNLARI DA İSTİYORUZ!



İSTE METRE



Cryengine'in gücü sayesinde oyun müthiş gözüküyor. Ama buna bilgisayar dayanır mı, bilemiyoruz.



KINGDOM COME: DELIVERANCE

Mount & Blade II: Bannerlord ağzımızın suyunu ayrıca akıttı Gamescom'da, ama eğer OGZ Online'ı sıkı takip ediyorsanız *Kingdom Come: Deliverance*'a da göz koymuş olmanız muhtemel. Cryengine'in gücünü (ve görsel güzelliğini) arkasına alan, yine *M&B* serisi gibi Ortaçağ dokusunu fantastik özellikler ya da seçilmiş kişi olmanın önemiyle sunmayan, birinci kişi kamerasından bir macera. Dergide kendisine ilk kez yer veriyoruz gerçi, çünkü bu sefer reklam videoları ya da birkaç ekran görüntüsünden fazlası var elimde: Oynanış.

Ama önce oyunun temasından biraz bahsetmek istiyorum. Yıl 1403, ortaçağ Avrupa'sının göbeğindeyiz. Sıradan birisiyiz, aynı şekilde kim olacağımıza karar vermek de bizim elimizde. İster yağmacı, ister kahraman, isterse savaşla yıpranmış krallıklardan birinin bir şövalyesi. Yola bir demircinin oğlu Henry olarak çıkacak, sonrasında kendi destanımızı yazacağız. M&B'e göre özellikle haritanın gezilişinde farklılıklar içeren oyun 16 km^2 genişliğinde bir haritada yaşanacak. Tabii istediğiniz yere at koşturabilir, istediğiniz şeyi yapabilirsiniz. Hem de birinci kişi kamerasından.

Kingdom Come: Deliverance'ı farklı kılan en büyük şey ise dövüş sistemi. Farenin yönüyle saldırının ne taraftan yapılacağını 16 civarında noktadan belirleyebildiğiniz, üç farklı şekilde saldırıyı gerçekleştirebildiğiniz bir yapısı var. İster saplıyor, ister savuruyor, isterseniz de kesme hareketi uyguluyorsunuz. Saldırı ve savunma "stamina" barınızdan götürüyor, onu da düzgün kullanmanız lazım. Bizzat denediğim bu sistem başta zor gelse de 90'ların sonunda oynadığımız *Die by the Sword*'un karmaşıklığını hissettiriyor ve bu güzel bir şey. İş zırhlara geldiğinde de 16 farklı vücut parçasını ayrı ayrı zırhlayabildiğiniz, bu eylemin karakterin stamina miktarını ve hareket kabiliyetini etkilediği bir kısım da var. Son olarak silahlarda da detaylı bir craft mekaniği (*Bannerlord* kadar detaylı olur mu, o konuda net bir bilgi yok) kenndi dişimize uygun ekipmanı yaratmamıza olanak tanıyacakmış.

Düelloların dolu dolu geçeceği belli olan oyunun çıkışına daha çok var. Ama gerçekten insanı içine çekmesini bilen grafikleri ve performansından memnun kaldığım dövüş mekanikleriyle ortaçağ maceralarınıza zemin hazırlayacaktır. Hem kim demiş ki tek bir oyun seçmek zorundasınız diye? Alınacak kaleler, yapılacak ittifaklar, atılacak kazıklar birden çok platformda bizleri bekliyor. Ne güzel işte. **-Sarp**

Tür: Aksiyon / Sandbox **Yapım:** Warhorse **Dağıtım:** Warhorse **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 2016 üçüncü çeyrek



FOR HONOR

Ubisoft'un yeni fikri mülkü olan *For Honor* bu sene E3'teki en sürpriz yapımlardan birisiydi; Gamescom'da da ilgi çekmeyi sürdürdü. Malum, oyunun en iddialı olduğu konu hamle yönünün belirleyici olduğu dinamik dövüş sistemi. Yapımcılar şimdiye dek hiçbir oyunda görülmemiş bir yakın dövüş sistemi inşa ettiklerinin altını çiziyor. Dertleri, bu sistem üzerinden oyuncuya gerçek bir savaş meydanı deneyimi yaşatmak. Ayrıca, Gamescom'da gösterilen tanıtımda gördük ki şekli bir Viking'den hallice olan yaratıcı direktör Jason VandenBerghe (ki isim de bir harika) ortaya koyduğu iş konusunda gerçekten heyecanlı ve hırslı; kendisinin *For Honor*'ın içimizdeki saklı savaşçıyı özgür kılacağından şüphesi yok. Açıkçası geliştirici ekibin bu kadar istekli olduğunu görmek hoş, bir de işin içinde Ubisoft Montreal olunca heyecanlanmamak elde değil. Samurayı, şövalyesi, Viking'i, manuel vites işleyen dövüş sistemi ve ziyaret etmekten hiç sıkılmadığımız Ortaçağ ortamları falan derken, *For Honor*'da bizi, kılıç-kalkan kullanmanın sanatsal -ama zorlu- tarafını doyasıya yaşayacağımız kanlı ve eğlenceli bir cümbüş bekliyor gibi. **-İhsan A.**

Tür: Yakın Dövüş / Arena Savaşı **Yapım:** Ubisoft Montreal **Dağıtım:** Ubisoft **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 2016



STAR WARS: BATTLEFRONT

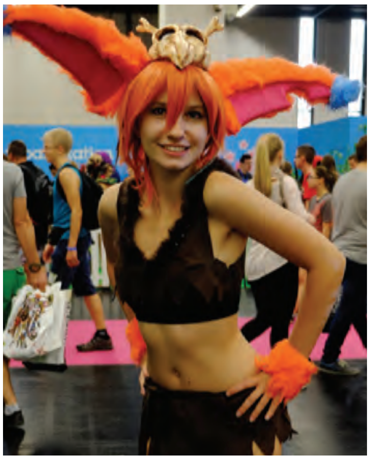
Tür: FPS **Yapım:** DICE Stockholm **Dağıtım:** Electronic Arts **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 20 Kasım 2015

Geçen ay kapak konusunu yazarken belki de en fazla hayıflandığım kısım oyunu hiç tecrübe edememiş olmaktı. O sayfaları iyi dileklerle kapatıp Almanya'ya gittim ve iyi haberlerle geri döndüm sevgili okur. *Battlefront*, iş oynanışa geldi mi "taş gibi!" desem yeridir. Piyade olarak oynarken çevrenizdeki askerlerin koşuşu, animasyonları, hızlanması gibi detaylara bayıldım. Silahlar, lazer silahı ateşliyor olsanız bile tokluğa sahip. O hissi almak bir harika. Görsel kalite ise (Hoth da Tatooine de genelde boş alanlar tabii) videolardakiyle örtüşüyor. PS4'te oynadım ve performans sorunu yaşamadım.

Gemi savaşları ise kendi çapında eğlenceli, ama uzay savaşının yerini öldürseniz tutamaz. Sol analogla hızı, sağ analogla kontrolü sağladığınız oyun fazlaca basit. 200 puana ulaşmamız gereken tur hızlıca sonlandı ve Sullust'un yüzeyine sadece token'lar içinyaklaştık. Millenium Falcon gibi gemiler işte bu token'larla alınıyorlar, aynı şekilde silahları yenileyen ya da can dolduran token'lar da var. Hızlı, kontrole alıştığınızda eğlenceli de olan bu dövüşler kendi kategorilerinde iyi olsa da tam bir Star Wars deneyimi yaşatmaktan uzaklar. Ama *The Old Republic*'in gemi savaşlarından katbekat iyiler, bilginiz olsun. Ama o zayıf kaçış manevraları olmamış be. **-Sarp**

COSPLAYCİ COSPLAY'İ YAPANLAR DA VARDI GC'DE AMA BİZ ASIL COSPLAYCİLERİ ÇEKTİK

GC 2015 | GC 2015 | GC 2015 | GC 2015 | GC 2015









GC 2015 | GC 2015 | GC 2015 | GC 2015 | GC 2015

COSPLAY

GC 2015 | GC 2015 | GC 2015 | GC 2015 | GC 2015 | GC 2015





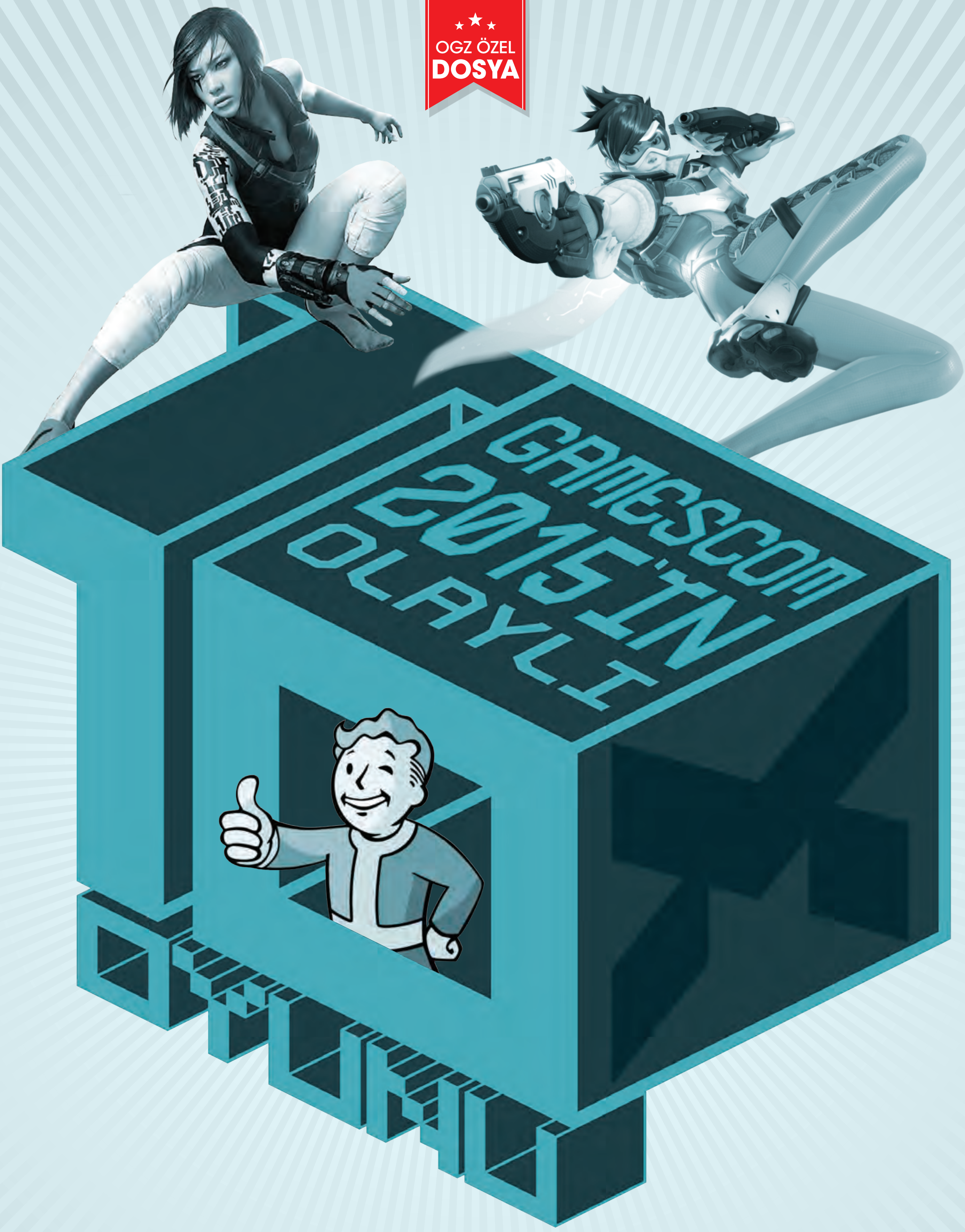




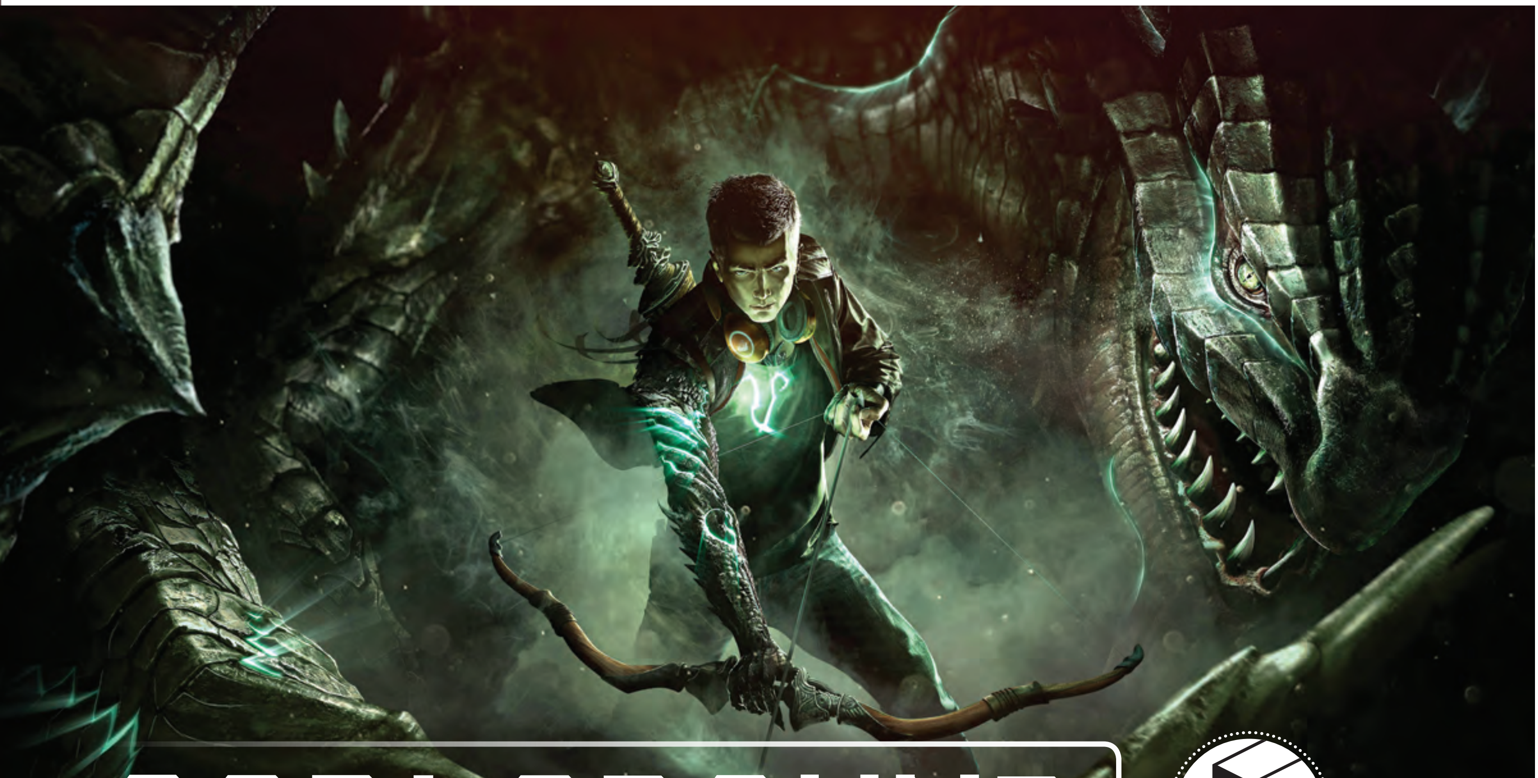



GC 2015 | GC 2015 | GC 2015 | GC 2015 | GC 2015 | GC 2015

OGZ ÖZEL DOSYA



ESKİ FUAR MACERALARIMIZI HATIRLAR MISINIZ, HEM TÜM OYUNLARI HEM DE YOL HİKÂYEMİZİ YAZAR, DERGİNİN ARASINA BİR DE KURU ÇİÇEK KOYUP KONUYU KAPATIRDIK. FAKAT ARTIK ÖYLE KALABALIK BİR GÜNDEMİ VAR Kİ GAMESCOM'UN; EN SÜKSE YAPAN, EN ÇOK TARTIŞILAN OYUNLARA ANCAK SIRA GELDİ. ONLARDAN DA 10 TANESİNİ SEÇTİK Kİ HİÇBİR DETAYI ATLAMAYALIM. HER ŞEYİ ANLATIP YÜREĞİNİZİ HOPLATALIM… DİYE UMUYORUZ.



SCALEBOUND

#1

○ **Tür:** Aksiyon ○ **Yapım:** PlatinumGames ○ **Dağıtım:** Microsoft Studios ○ **Platform:** Xbox One ○ **Çıkış Tarihi:** 2016 son çeyrek

İsmini duyduğumuzdan beri oynamak için sabırsızlandığımız oyunlardandı Scalebound ama kapısında beklediğimiz halde bunu yapamadık. Maalesef, "gelin, oynayın" diye davet edildiğimiz kapıdan boş ellerle döndük. Nasıl ki *Deus Ex: Mankind Divided* standı önünde insanları saatlerce sırada bekletip sonra da E3 videosunu gösterdikleri için deli gibi kızgınız, *Scalebound*'a da meşalelerle saldırmalıydık ama yapmıyoruz, çünkü en azından oynanışı gördük.

İlk olarak E3 2014'te gördüğümüz *Scalebound*, neyse ki sinematik videosuyla yarattığı heyecanın üstüne yeni şeyler koyabildi. **Drew** ve ejderhası **Thuban**'ın Draconis'teki macerasına dair daha daha fazla şey biliyoruz artık. Öncelikle Thuban, bizim gördüğümüzden daha farklı bir hale sokulabiliyor. Oyunda bolca kişiselleştirme opsiyonu var ki Thuban'ın püskküreceği şeyin alev mi, plazma mı, buz mu olacağı gibi konular da buna dahil. Kanatları, derisi, kafası, siz seçin. Benzer bir kişiselleştirme Drew için de olacak ki, dört kişiye kadar co-op oynadığınız zamanlarda böylelikle kendi tarzınızı yansıtabileceksiniz.

Drew, modern zamanlarda ve Dünya'da yaşayan bir genç. Kendisini Draconis'te nasıl bulduğu kısmı şimdilik muamma. Ama sağ kolunun ejderha pullarıyla kaplı olması (Scalebound?) ve Thuban'la olan ortaklığı, iki karakterin can havuzunu birleştiriyor. Yani karakterlerden birine bir şey olursa, diğeri de bundan etkileniyor.

Oyunun dünyası, yönetmen **Hideki Kamiya**'nın belirttiği üzere çok büyük. Çünkü Thuban dev bir ejderha ve ondan daha da büyük düşmanlarla karşı karşıya gelecek. Bir de buna dört ejderha ve binicilerini katarsanız, bu ekosistemin sadece hayatta kalmadığı ve düzgünce yaşadığı bir oyun alanı sunulması gerekli. Yani Draconis, uçsuz bucaksız demesek bile bayağı büyük olacak gibi. Bu alanda gezmek ve gizleri keşfetmek önemli bir yer kaplıyor olsa da oyunun tüm haritasının açık olup olmadığını, canımızın istediği her an Thuban'a atlayıp göklere yükselip yükselemediğimizi bilmiyoruz. Çünkü açık dünya oyunlarda uçan bir karakterin en büyük riski, bölümler arası bariyerleri yerle bir etmesi ve şu tatsız "görünmez bariyer" sistemine bizi mahkum bırakmasıdır. *Scalebound*'un bu konuda neler sunacağını ise şimdilik öngörmek zor.

Platinum Games, *Bayonetta* serisiyle aksiyon becerisini kanıtlamış bir firma. Yani en azından düzgün bir dövüş sistemi bekleyebiliriz. Ama videoda gösterilen dövüş biraz fazla statik, fazla sıradandı. Bu sistemin renkleneceğini ve değişim geçireceğini tahmin ediyorum, hem oyun alfa öncesi aşamada olduğundan, hem de performansta da biraz sıkıntı var gibi gözüktüğünden. Aksiyon oyunlarında tuşa bastığınız an tepki almanız gerekli, o nedenle eğer performansta sorun varsa dövüşü rafine etmeye daha yol var demektir. *Scalebound* da ilerleyen günlerde bir şeylerden yiyecek, oyunu daha hızlı ve tepki süresi olabildiğince kısa hale getirecektir.

Gelelim videoda da gördüğümüz zindan sistemine. *Scalebound*, irili ufaklı birçok zindan barındıracakmış. Tabii dört kişiye kadar co-op desteklediğinden kimi zindanlar açık alanlarda olsa da daha az kişiyle terleyeceğimiz alanlar da bizi bekliyor. Zaten Drew ve Thuban'ın yolları oyunda bazen ayrılacakmış. Ama öyle zamanlarda Thuban'ın etrafta gezindiğini duvarlardaki çatlaklardan ya da ağaç kabuğundaki yarıklardan (ya da neyin içerisindeysek artık) görebileceğiz. Thuban, daimi olarak yapay zekâ ile kontrol ediliyor, tek dileğim verimli bir şekilde kontrol edilmesi.

Scalebound, hayal kırıklığı yaratmadan ikinci yıl fuar döngüsünü tamamladı. Bundan sonraki sene, artık çıkışına yaklaşmış olacak ve bir düşüşe izin veremez. 2016'nın ilk yarısında daha fazla bilgiye doymamız dileğiyle diyor, Draconis'e kalkan ilk mekiğe biletimi alıyorum. **-Sarp**



« Bu alanın en büyüğü Thoban olsa da, onun da karşısında küçük kaldığı düşmanlar var oyunda.



QUANTUM BREAK

#2

○ **Tür:** Aksiyon ○ **Yapım:** Remedy ○ **Dağıtım:** Microsoft ○ **Platform:** Xbox One ○ **Çıkış tarihi:** 5 Nisan 2016

Gamescom'da gösterilen 10 dakikalık gösterimin haricinde kapalı kapılar ardında 30 dakikalık uzun bir gösterime katıldım. Ve burada bizzat Max Payne anlattı oyunu! Yani Sam Lake, yani Remedy'nin ana hikâye yazarı ve ilk Max Payne'in siması olan kişi. Şu ana kadar izlediğiniz videolardan *Quantum Break*'in tam olarak ne olduğunu anlamadıysanız, lütfen beni okumaya devam edin.

Yapılan bir deney sonucunda zamanın yıkılmaya başlamasını konu alıyor *Quantum Break*. Kardeşi tarafından başlatılan bu deneyin sonucunda zaman yıkılmaya başlar ve bunu önlemeye çalışan kahramanımız Jack de zamanı yönetmekle ilgili garip güçler elde eder. Kendi etrafındaki zamanı durdurarak üstüne gelen kurşunlardan kurtulabilir, belli bir bölgeye saldırarak içindeki düşmanların, patlamaların orada donup kalmasını sağlayabilir veya gözle görülemeyecek kadar hızlı hareket edebilir hale gelir.

Max Payne'den beri zamanı oyunun bir öğesi haline getirme konusunda uzmanlaştı diyebiliriz Remedy için. Ancak *Quantum Break*'de görsel olarak da bunu bir sonraki aşamaya taşımışlar. Zamanla oynamaya başladığınızda etrafınızdaki her şeyin görsel olarak patlaması, kırılması, anlık olarak bir ileri bir geri hareket etmesi, parçalanması ve tekrar birleşmesi aşırı bir görsellik sağlıyor. Hatta bunun bazen fazla gelmeye başladığını bile söyleyebilirim. Özellikle tanker, köprü gibi çok büyük araç ve binaların yıkılmaya başladığı yerlerde oluşan zaman kırıklarında etrafta uçan, bir ileri bir geri hareket eden parçaların haddi hesabı olmuyor. Donup kalan patlamalar, bilgisayar bug'a girmiş gibi gözüken karakterler, ağır çekim uçan nesneler derken bunca efektin içinde kendinizi kaybedebilirsiniz.

Oyunda bugüne kadarki tüm Remedy oyunlarında olduğu gibi silahlı çatışmalar son derece tatmin edici. Gayet tok silah efektlerinin dışında, karakterimiz koşup bam güm yumruklarıyla da düşmana dalabiliyor. Çatışma alanlarındaki belli bölgelerdeki zaman kırılmaları yüzünden mermiler ve patlamaların donup sonra hızla yeniden harekete geçmesi "patlamadan kaçmak" gibi ilginç mekaniklere yol açıyor. Ama sadece çatışmalarda ve bizim yüzümüzden değil, kontrolümüz dışında da zaman kırılmaları yaşanıyor. Ve bu zamandaki kontrolsüz ileri geri gidişler, zorlu platform bulmacalarını oluşturuyor. Çürüyerek yıkılan bir geminin yıkıntısının altında kalmadan

Oyundaki baş karakterimiz sonunda kimliğine büründü. Halbuki asıl karakterimize ısınmıştık biz. »









kaçmaya çalıştığımız gayet uzun bir sekans vardı mesela bizim gösterimimizde.

Quantum Break iki yıldır falan gösteriliyor, ama baş ve yan rollerdeki karakterler tanıdık kişiler değildi. Benim iyi mi, kötü mü olduğuna karar veremediğim bir şekilde, oyunun baş ve yan rollerindeki herkes ünlü oyuncularla değiştirilmiş. Sağ tarafta görebileceğiniz "Ünlüler Geçidi" kutusunda daha detaylı bir şekilde anlatıyorum kimlerin oyunda yer aldığını. Ama gerçekte yüzündeki tüm canlılığı ve mimikleriyle bir bütün olarak görmeye alıştığımız karakterleri oyunlardaki kısıtlı sayıda "taranmış" surat ifadeleri ve donuk bakışlarıyla görmek beni pek memnun etmiyor açıkçası. Bunun yerine hiç tanınmamış simaları, hatta oyunun yapımcılarının hayal gücünden çıkan ve gerçekte olmayan karakterleri görmeyi tercih ediyorum. Neyse, Remedy'nin oyunu, Remedy'nin seçimi.

Quantum Break'in hep göz ardı ettiğimiz en ilginç özelliği, aslında tek bir oyundan ibaret olmaması, yarısı oyun, yarısı gerçek oyuncuların rol aldığı bir dizi olarak kurgulanmış bir eser aslında. Bunun nasıl işleyeceği şu ana kadar pek açıklanmamıştı, ancak bu gösterimde daha anlaşılır hale geldi. Oyunda iyi taraftaki abimizi yönetip zamanın yıkılmasını engellemeye çalışırken, dizide zamanın yıkılmasının engellenemeyeceğine inanmış kötü karakterin hikâyesini izleyeceğiz. Oyunda yaptıklarımız, dizideki bazı olayların sonucunu ciddi anlamda etkileyecek. İzlediğim gösterimde, bir karakterin iki farklı sonunu gördük: Birinde kötü Baelish'in (*Game of Thrones*) yönettiği Monarch adlı şirkete karşı elinde delil bulunan bir kadın ikna edilemediği için infaz edilirken, diğerinde şirkete karşı yaptıklarının hatalı olduğunu kabul eden bir video kaydetmesi sağlanarak hayatı kurtuluyordu. Bir başka sahnede, bir minibüsü koruyan kadınla, o minibüsteki bir şeyi ele geçirmek isteyen adam birbirlerine silah çekmişken, birden ellerindeki silahlar kayboluyor. Daha sonra o sahnenin oyundaki karşılığını izlediğimizde, minibüste bizim olduğumuzu, tam kendimize gelirken zaman kırılması oluştuğundan kapıdan çıkıp ikisinin de elindeki silahı bizim aldığımızı görüyoruz.

Bu oyun/dizi bölümleri arasındaki bağ ne kadar sıkı olacak bir muamma, ama oyundan diziye geçiş cırt pırt olmayacak. Uzun süre oyun oynadıktan sonra 22 dakikalık bir dizi bölümü izleyeceğiz ve bu bölümün içindeki bazı bölümler oyunda yaptıklarımıza göre farklılaşacak. Ben buna şaşırdım, çünkü daha önce oyunun dizisinin sanki TV'de veya XBOX üstünde özel bir kanalda ayrı olarak gösterileceğini sanmıştım (SyFy'ın hem dizisi, hem oyunu olan *Defiance* gibi). Ancak görünen o ki dizi ve oyun aynı disk üstünde gelecek.

Yine de merakıma yenilip Sam Lake'e "eğer Quantum Break tutarsa, siz ikinci oyunu yaparken, işin dizi kısmının 2. sezonunu sadece dizi olarak TV'de görme ihtimalimiz var mı?" diye sordum. Büyük bir açık sözlülükle "biz bir fikri mülkü planlarken hiçbir zaman tek atımlık bir kurşun olarak planlamıyoruz, eğer beklediğimizin üstünde bir başarı elde edersek neden olmasın?" deyiverdi.

Quantum Break Remedy'nin, daha doğrusu Sam Lake'in DNA'larını taşıyor: Sinematik bir anlatım, filmle oyunun aynı potada olması, zamanı manipüle etmekle ilgili bir oyun mekaniği ve taş gibi bir silah mekaniği. Geriye kalan tek bir soru var: Xbox One'dan PC'ye ne zaman aktarılır? Benim tahminim 2017 başı gibi PC'de de görürüz *Quantum Break*'i deyip ümit ettiğim tarihle bu yazıyı sonlandırıyorum. **-Sinan**



ÜNLÜLER GEÇİDİ

Oyunun önceki videolarında tanıdık olmayan simalar gördükten sonra, bu Gamescom'da tamamen ünlü bir oyuncu kadrosuyla karşımıza çıkarak bizi şaşırttı Quantum Break. Oyun ve dizide *Shawn Ashmore* (X-Men'deki Iceman), *Aidan Gillen* (Game of Thrones'daki Lord Baelish), *Dominic Monaghan* (Yüzüklerin Efendisi'ndeki Merry) ve *Lance Reddick* (Fringe'deki FBI yöneticisi, Intelligence'daki FBI yöneticisi... Galiba kendisi gerçekte FBI yöneticisi :) gibi isimler olunca çok mu iyi oluyor, ana yazıda belirttiğim gibi ben pek emin değilim.









GAMESCOM 2015'İN OLAYLI 10 OYUNU



GUITAR HERO LIVE

#2

Tür: Müzik **Yapım:** FreeStyle Games **Dağıtım:** Activision **Platform:** PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360, Wii U **Çıkış Tarihi:** 20 Ekim 2015

Gamescom'un en çok konuşulan oyunları listesine bir müzik oyununun girebilmiş olması ilk başta garip gelebilir. Hayır ben de, Tuğbek de oyunu denemeden önce zaten hakkında konuşmayı bile düşünmüyorduk. Unutulup gittiği haliyle *Guitar Hero* (ve genel olarak müzik oyunları) bizim için yeterliydi. Ama sevgili okur, biz olayı biraz hafife almışız, bu oyun apayrı bir güzelmiş.

İlk etapta *Guitar Hero Live*'ın modlarından bahsetmem lazım, çünkü karşımızdaki şey bir "iki oyun bir arada" paketi. Live, oyunun çevrimdışı oynanan kısmı. Arkada konser görüntüleri var, siz de bu konser görüntüleri eşliğinde seçtiğiniz müzikleri çalıyorsunuz. Görüntüler iki farklı festivalden canlı olarak alınmışlar, enerjileri çok yerinde. **Rock the Block** ABD'den, **Sound Dial** da İngiltere'den esintiler taşıyor. Gerçi çalan kişi pek dikkat edemiyor o görüntülere, tek baktığınız yer tuşlar. Ama sizin performansınıza göre gerçek zamanlı değişim gösteriyorlar. Öyle iyi görüntü bir anda kesildi, yuhalamalar başladı falan yok yani. Geçişler düzgün.

TV ise, *Guitar Hero*'nun yeni, çevrimiçi sistemi. Aynı televizyon kanalları gibi kendi yayın akışları mevcut. Mesela Salı akşamı, 18:00 - 21:00 arasında "Hard Rock" gecesi var. Bu zaman aralığında kim Guitar Hero TV'yi açarsa, aynı müzikleri aynı sırayla çalıyor olacak. Birer çalma listesi gibi düşünün, türe göre ayarlanmış. Ama etraf birçok kanal dolu, o nedenle dişinize uygun bir şey bulabileceksiniz elbet. Geliştiricilere "ama zamanımız kısıtlı ve belirli şeyler çalmak istiyorsak, mesela 24 saat öncesinin programına bakabiliyor muyuz?" diye sorduğumda olumsuz cevap aldım maalesef. Yani sizin istediğiniz "Heavy Metal" listesi bir önceki akşamsa, şansınızı kaybediyorsunuz. Guitar Hero TV ise, bu sürede ekrana video klipleri taşıyor. İnternet bağlantınıza göre (internete bağlı olmanız gerekli bunun için) 360p ile 1080p arasında bir görüntü kalitesiyle alıyorsunuz görüntüleri. Gamescom'da oynadığımızda yerel değil, oyunun yerleşeceği sunucularda oynadık biz ve herhangi bir bağlantı sıkıntısı çekmedik, ekip de ilk günlerde sistemin çökmemesi için ellerinden geleni yapacaklarmış.

Böyle bir sistem gelince doğal olarak akla "peki ne kadar para kaptıracağız?" sorusu geliyor. Geliştirici ekipten öğrendiğim, Guitar Hero TV'nin ömrü boyunca ücretsiz olacağı yönünde. Yani *Guitar Hero Live* oyununu alırken para vereceksiniz, sonrasında TV kısmı için ek bir ücret ödemeyeceksiniz. Yeni şarkılar eklenecek, yeni klipler göreceğiz ama para vermeyeceğiz...tabii isteyenler yeni gitar sapı alabilecekler. Sadece kozmetik masraflarınız olacak deniyor. Ama ben bundan pek emin değilim işte, ileride bir premium üyelik gelir diye korkuyorum.

Peki oynanıyor mu? Artık sadece mikrofon ve gitara indirgenmiş olan yeni oyuncak enstrümanlarımız eskisine göre çok daha fazla etkiledi bizleri. Üç aşağıda, üç yukarıda toplam altı tuş alışma süreci gerektiriyor ama gerçek gitar hissini (ben de Tuğbek de gitar virtüözü değiliz bu arada) daha başarılı veriyor. Serçe parmağın belası turuncu tuşun arada açtığı büyük zorluk uçurumu da böylece kalkmış. Zorluk seviyelerinin arası daha kabul edilebilir ölçekte, zaten yepyeni isimlerle karşılaşıyorsunuz. Sonuçta gerçek gitar isteyenler için *Rocksmith* bir köşede duruyor ama kendi içlerinde kıyaslarsanız, Live daha bir "gitar" olmuş.

Tüm ekipmanları yenilemek biraz dert belki ama şimdilik (Live ve TV karışık) 100 civarında onaylanmış parçası olan, gerçekçi arkaplan görüntüleriyle insanı keyiflendiren *Guitar Hero Live* yeni parti eğlencemiz olacak gibi. Çıktığı gün almaya niyetliyiz biz, sizi de bekleriz.
-Sarp



TOM CLANCY'S THE DIVISION

Tür: Aksiyon / RYO **Yapım:** Ubisoft Massive **Dağıtım:** Ubisoft **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 8 Mart 2016

Ubisoft son dönemde gösterdiği videolarla çıkardığı oyunlar arasında dengesizlik yaratan bir firma olduğundan, The Division'ı test etmenin önemi büyüktü. *The Division*'ın zaten grafik anlamında geriye gittiğini biliyoruz. E3'te gösterilen videolar bunun aynası oldu bize, ama "bu kadar" geriye gittiğini tahmin etmiyordum.

Ama olumlu konuları aradan çıkarayım: Arayüz ve oynanış. *The Division*, grafik konusunda yarattığı heyecanın altını dolduramıyor olabilir ama temiz bir arayüzle ve bunu destekleyen elle tutulur bir oynanışla karşıma çıktı. Ubisoft, *The Division*'da arayüzü bayağı şaha kaldırmış. Görüş alanınızı kısıtlayan hiçbir şey yok, her türlü beceri, kurşun miktarı, can barı ve takım arkadaşlarınızın durumu neredeyse tam saydam bir yapıyla karşınızda. Bir becerinin hazır olup olmadığını ayırt etmek kolay, düşmanı dosttan ayırmak rahat. Anlayacağınız, oyunda ne olup ne bittiğini aksiyonu bölmeden anlayabiliyorsunuz.

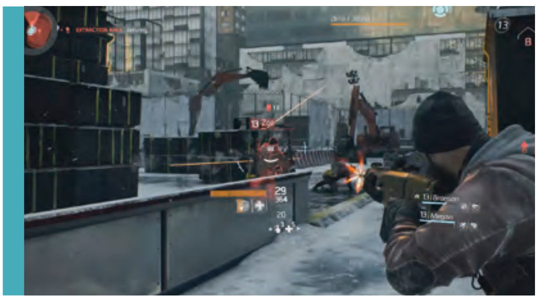
Benzer bir takdiri oynanışa da yapacağım. Nihayetinde bir **Tom Clancy** oyunu olduğundan, *The Division*'ın taktik kısmına biraz da olsa yüklenmesini bekliyordum. Beklentimi karşıladı diyebilirim, çünkü oyun hem karakterlerin yeteneklerini kullanmayı zorunlu kılıyor, hem de takım çalışması olmadan olmuyor. Çok kolay yere kapaklanabiliyorsunuz, canınız çabuk eriyor (özellikle PvP'de). O nedenle sipere sıkı dayanmalı, arkadaşlarınızla düşmanların etrafını sarmalı, sonrasında saldırıya başlamalısınız. Herkes elindeki becerileri hazır etmeli, ne yapacağını bilmeli. Olur da fazla kurşun yerseniz, arkadaşlarınızdan biri gelip sizi kaldırabiliyor. O nedenle kim nerede, ne durumda takip etmelisiniz.

Oyun zaten "siper odaklı bir shooter / RYO" olarak lanse edildi hep bize fuarda, bu kategorinin ötesinde de bir şey görmedim ben. Gördüğüm şeyler arasında grafikler vardı ki, azıcık sert vuracağım oradan ben izninizle.

İlk Snowdrop oyun motoru videolarını, "aaaa araba kapısı kapattı yea!!!" heyecanlarını hatırlayan (ve bir kısım goygoyu bizzat yapan) kişi olarak "Bu ne be!" dedim oyunu gördüğümde. Biz oyunu Xbox One'da oynadık, ama anti-aliasing arasanız yok, uzaktaki binalar 2007'de çıkan *Spider-Man 3* oyunu kalitesinde sayılır. Ama bahsettiğim durumun, Ubisoft'un oyunu ilk etapta ne kalitede gösterdiğiyle de çok alakası var bu arada. Oyun, o günlerdeki videolara göre "berbat" gözüküyor. Onları kafadan silip atarsanız, *The Division* gayet oynanabilir bir oyun. Hatta doğru zamanlamalarda ve doğru açılarla müthiş anlar yakalayabilirsiniz. Kaplamalar fena gözükmüyor, yakınına gittiğiniz ne varsa durumları iyi. Ama alev efektleri standart, kademeli ışıklandırma yok, karakterler hemen biraz uzakta detaysız kaplamalara geçiyor gibiler.

Ubisoft'a grafiklerden vurmak bu dönemi modası bildiğiniz üzere. Ama grafik kısmını öteleyebilirseniz, *The Division* ekip içeriği anlamında doyurucu bir seçenek gibi görünüyor. Tabii tüm bu mekanikleri **Dark Zone**, yani PvP'nin kol gezdiği yerde test ettiğimi belirtmem lazım. Ama PvE düşmanlarla olan kısımda bile "kendi hikâyeni yarat"tan öteye geçecek bir beklenti yaratmadı Ubisoft hiç. New York'u parsel parsel ele geçireceğiz ama bunun arkasında bol ara sahneli ve alengirli bir senaryomuz olmayacak. Çıkış gününde bir sürpriz yaparsa Ubisoft, bilemeyiz tabii. Yine de elimizdeki ürün bu. Mekanik açısından bakarsanız, umut vadediyor. Zaten bir fuarda böyle bir oyun için test edilecek yegâne şey de odur, değil mi ama? **-Sarp**

Bu oyunda siperlere düşündüğünüzden daha fazla muhtaçsınız.





MIRROR'S EDGE: CATALYST

#5



○ **Tür:** Aksion / Macera ○ **Yapım:** DICE ○ **Dağıtım:** EA ○ **Platform:** PC, PS4, Xbox One ○ **Çıkış Tarihi:** 26 Şubat 2016

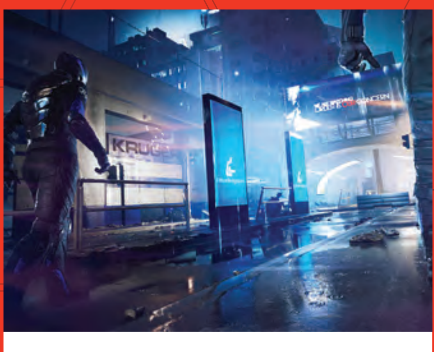
Faith'in macerasıda ikinci perde başlıyor. Ama bu perde, ilkinin devamı değil de yeniden yazılışı olacak. Evet, *Mirror's Edge: Catalyst*'in bir duyurudan ya da videodan öte olduğu zamanlardayız artık. Oyunun çıkışına yaklaşık yedi ay kala, oyunu test etmişken artık elde ne var ne yok tartışma zamanı.

Glass şehri, her zaman korktuğumuz ve şirketlerin ülke kontrollerini ele aldığı zamanlarda maceramızı yaşayacağımız yer. İlk oyunda şehrimizin bir ismi yoktu, sadece ütopik bir mimariyle distopik bir idarenin arasında sıkışıp kaldığımızı biliyorduk, o kadar. *Catalyst*, seri içerisindeki yerini çok net belirtmiyor aslında. Bir başlangıç hikâyesi olduğunu söylüyor **EA**, ama 2008'de çıkan *Mirror's Edge*'i tümüyle silip atıp atmadığından emin değiliz. Siz yine de Faith'e dair bildiğiniz her şeyi unutun, serinin baştan yaratılışını kabullenin en iyisi.

Zaten Faith de yepyeni bir başlangıç yapıyor, sözde "suçlarının" kefaretini ödedikten sonra hapisten çıkıyor. Faith'in halihazırda karamsar bir geçmişi var, içinde bulunduğu şehirde bir "runner" olarak sorumlulukları var. *Catalyst*, ilk oyunla burada da ayrılıyor. *Mirror's Edge*'de Faith gibi "runner"lar, şirketler için kayıt dışı veri taşıyan kuryelerden ibaretlerdi. Faith ise kendi kişisel ilişkileri üzerinden çeşitli pisliklere bulaşmış, ailesini korumak için kendisini tehlikeye atmıştı. Bu sefer ise "runner"lar resmen *Mission Impossible*'daki Ethan Hunt gibiler. DICE ve EA'in yeni planına göre koşucular gizlice firmalara sızma, bayağı ölümcül insan pataklama ve her türlü koşu atraksiyonuna girme potansiyeline sahipler. Ne bileyim, ilk oyunun sadece yetenekliyken koşullar sebebiyle kahraman olunma ruhunu çok sevmiş birisi olarak Faith'in baştan itibaren bu kadar "özel" olması canımı sıktı. Ama basına özel gösterimde de, Gamescom eğlence alanında da oyun öncesinde yapılan sunumda da Faith'in Glass Şehri'ndeki değişimi hızlandıran katalizör (catalyst yani) oluşundan bahsetti geliştiriciler. Yani ben kuruntu da yapıyor olabilirim, Faith'in geçişi hapishaneden çıktıktan sonra kademeli ve hakkı verilen bir şekilde de olabilir.

Evet, hapishaneden çıktıktan sonra oyunun imzasını taşıyan "runner vision" mekaniğinin sebebini görüyoruz. Burada kendimle çelişecek, ilk oyunda Faith'in içgüdüsü olan bu özelliği teknolojiye bağlamalarını sevdiğimi söyleyeceğim. Bana kalsa sayfalarca bunu tartışırım ama hızlıca geçeyim, yoksa Serpil beni ipe dizecek :) Teknoloji diyorduk, Faith'in gözünde yol bulmasına yardımcı olan bir lens var. Yani Glass Şehri'nde bize ivme kazandırabilecek noktaların kırmızı şekilde belli olmasını sağlayan şey bir Augmented Reality (artırılmış gerçeklik) mevzusu. Bunun yanında Faith başka bilgiler de alabiliyor bu sistemle. Zaten bağlı olduğu bir "hacker ağı" var.

Oyunun görselliğinin kötü olduğunu söylersem beni terlikle kovalayabilirsiniz. Oyun gayet güzel gözüküyor. Benim oynadığım sürümü alfa öncesi (Pre-Alpha) olarak adlandırılıyordu. Oynadığım platform PC idi, nasıl bir canavarın o oyunu çalıştırdığını da bilmiyorum gerçi. AMA oyun



Yeni oyun motorlarının özelliği işte, gece ve ıslak şehir cidden güzel gözüküyor.



OGZ ÖZEL DOSYA



Yeni eldivenimiz bizi bir anda Assassin's Creed dünyasına taşımaz umarım.



Gabriel Kruger'ı tek yakalama şansımız olsa, Faith'in saç baş yolacağını düşünüyorum ben.





videolarda gördüğünüz kadar da "temiz" değil. Bir kere haritalar fazla boş, bunun konsol performansı için yapıldığını düşünüyorum. Çünkü neredeyse her yerde az ya da çok yansıma var. Glass City fazla steril ve minimalist bir şehir. Yer döşemelerinden duvarlara, mobilyalardan aydınlatma elemanlarına kadar her yer etrafı yansıtıyor. Yine alfa öncesi olmasından mütevellit, birçok yerde de Faith yok. Son ürün böyle olursa, büyük hayal kırıklığına uğrarım tabii. Basına özel gösterilen bir görev demosunda asansörün altına tutunan Faith, kendi yansımasını görüyordu. Hatta animasyonları da takip edebiliyorsunuz, yansıma sebebiyle özenilmiş onlara da. Ama sonrasında tırmanmak için koştuğu bir duvar panelinde Faith hariç her şeyin yansıması var! Biz insan değil miyiz? Bize yazık değil mi? Diyorum ya, buralar hep alfa öncesi, o nedenle böyle grafik hatalarını yok sayabilirsiniz.

Oynanış tarafındaysa alfa öncesi olması durumu kalitesizleştirmiyor. İtiraf etmekten hoşlanmasam da, oyunun kontrollerini çok sevdim ben. Hatta ilk oyuna göre hareketin daha da akıcı olduğunu, ufak düzenlemelerle ivmenin daha net hissedilmesinin sağlandığını söyleyebilirim. Hâlâ herkes için değil oyun, midesi bulananlar elbet çıkacaktır. Ama ilk oyuna göre daha rahat atlanıp zıplanıyor gibi geldi bana. Tabii Faith'in geliştirilebilen eldiveni de yeni oynanış mekaniklerini çağırıyor. Belirli noktalara atabildiğimiz, bir kanca ile geniş mesafeleri sallanarak geçebiliyoruz. Başka özellikler de alacakmışız ileride, bu kanca sadece bir başlangıçmış. Tabii bizden bağımsız çelik halatlar (zipline) ile de mesafeleri katedebiliyoruz. Benzer bir mekanik ilk oyunda da vardı, ama halata tutunacağım diye boşluğa çokça atlamışlığım vardır benim. Diyorum ya, ufak müdahaleler de olsa oyun daha akıcı hale gelmiş, düşmanın tepesine atlama şansınız da var bu halatlardan ayrıca.

Dövüş mekanikleri zaten size bambaşka gelecek. Faith artık silah kullanmıyor hiç. Onun yerine kazandığı ivme ile düşmanı alaşağı etmeye çalışıyor. Önünde durup yumruk yumruğa dövüşürseniz sağ kalmanız zor. Ama hızınızı alıp surata atılan bir tekme çok iş görüyor. Dövüşler için 13 dakikalık oyun süremde farklı animasyonlara rastladım, elbet bir noktadan sonra tekrara bağlayacaktır ama az biraz çeşitliliği var. Dövüşlerden kaçınmanız da olası, hatta tavsiye edeceğim şey odur.

Glass Şehri açık bir dünya *Catalyst*'te. O nedenle gezmek, dolaşmak, billboard'ları hack'lemek ve sisteme çomak sokmak elinizde. Benim korkum, Ubisoft açık dünya oyunlarındaki gibi haritanın küçük ikonlardan görünmeyecek kadar dolu olması. Çünkü yarışlar, hack'ler falan derken etkinlik bol şehirde. Baş düşmanımız Gabriel Kruger ve şehri yöneten şirketi Elysium'un baş belası olacağız yani. Şehirde hiçbir yükleme bulunmayacağı, her yere rahatça girip çıkacağımız söyleniyor. Tabii bir de çok oyunculu tarafı var bu işin. Efendim? Çok yeni olmasa da dikkatten kaçan bir özellik bu.

Oyunda asenkron bir çok oyunculu sistemi var. Glass Şehri'nde yaptığınız şeyler (bir billboard hack'leme, bir yerlerde olay çıkarma, vs.) arkadaşlarınız tarafından görülecek. Tabii bunun ölçeğinin ne kadar olacağını bilmiyoruz, mesela bir bina havaya uçarsa arkadaşınızın oyununda olmaması daha iyi olabilir. Trollemenin oyun dünyasındaki yeri düşünülünce, karakterlerin karşılaşmadığı böyle bir modda karar kılmış geliştiriciler. Ben kendi adıma saygı duyuyor ve teşekkür ediyorum.

Mirror's Edge: Catalyst, beklediğimden çok daha iyi çıktı açıkçası. 2016'da çıktığında hikâyesiyle de fark yaratmayı başarırsa eğer, sahip olmaktan gurur duyacağım bir oyun olacak gibi. Bu devirde tam, bütün bir oyun görmeyi (özellikle EA, Ubisoft gibi firmalardan) çok özledim ben. Ya siz? **-Sarp**



#6 OVERWATCH

Tür: Arena FPS **Yapım:** Blizzard **Dağıtım:** Blizzard **Platformlar:** PC **Çıkış Tarihi:** 2016



Blizzard'ın her bir ücretsiz oyun denemesi diğerinden başarılı oluyor. *Hearthstone* beni çekmiyor olsa da başarısı yadsınamaz. *Heroes of the Storm*'u oynadıktan sonra var olan ya da yeni gelmesi beklenen MOBA'lardan neyi denediysem yavaşlığından şikayet ederken buluyorum kendimi. Basitleştirmek (ya da sadeleştirmek desem daha doğru olabilir) söz konusu olduğunda Blizzard bu işi layığıyla yapıyor.

Tabii konu burada bizi *Overwatch*'a, oyunun ne olduğuna getiriyor. Ama oyunundan önce, Overwatch kelimesinin kendisiyle başlayalım biz. Dünyayı işgal etmeye niyetli bir robot ırkını ortadan kaldırmak adına kurulmuş, kahramanlardan oluşan bir birlik aslında Overwatch. Ama bu tehdit sona erdikten sonra kahramanlar kendilerine yeni birer hayat kurmak durumunda kalmışlar. Birçoğu paralı asker olmuş, kendilerine başka pozisyonlar aramışlar dünyada. İşte *Overwatch* da bu kahramanları karşı karşıya getirdiğimiz bir FPS aslında.

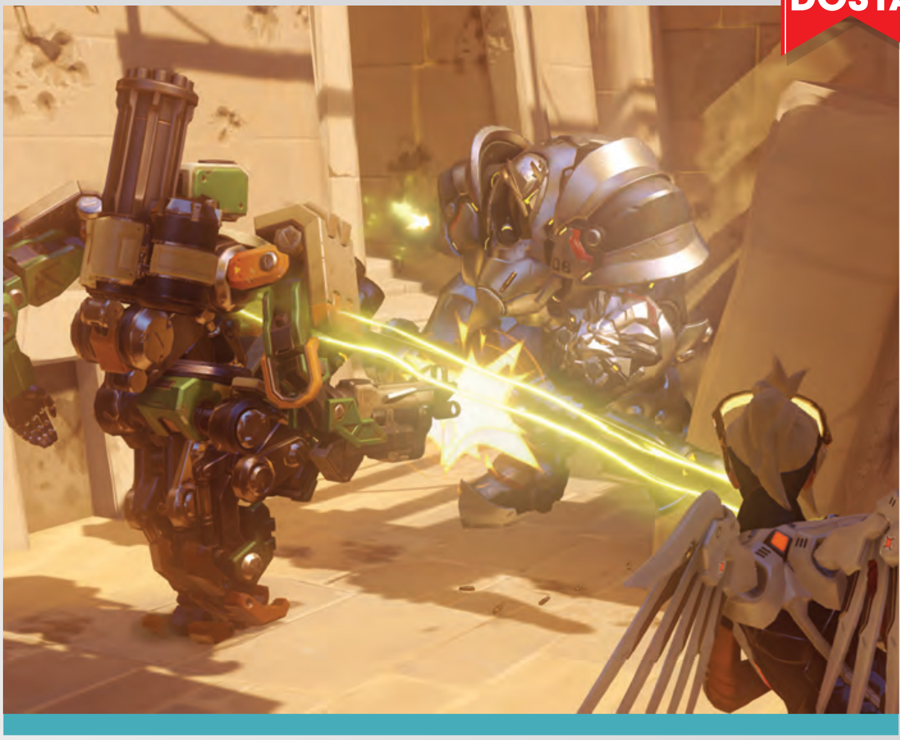
Altı kişilik takımlar halinde karşı karşıya geldiğimiz oyun, şimdilik iki oyun modu içeriyor. Bunlardan ilki Payload, ikincisi ise Point Capture. Payload'da takımlardan biri bir aracı koruyarak hedefe götürmeye çalışırken, diğer ekip onları durdurmaya çalışıyor. İlk ekip, aracı zaman dolmadan yetiştirmek zorunda. Point Capture ise bir tarafın noktaları ele geçirmeye çalışması, diğer takımın da o noktaları koruması üstüne kurulu.

Overwatch'u *Team Fortress 2*'ye benzetmeniz olası, zaten Blizzard da bu benzerliği yok



Oyunun grafikleri sade ama aynı zamanda gayet kaliteli olmayı başarıyor. Az çoktur demişler ne de olsa.





Oyunda birçok farklı harita var ve üç ana yol sistemine burada da rastlıyorsunuz.

saymıyor. Onlar da işin farkındalar yani, hatta *Team Fortress 2*'ye karşı duydukları saygıyı dile getirmekten geri kalmıyorlar. Tabii oyunu *Team Fortress*'tan ayıran birçok şey var ama öncelikli olanlar oyuncuya daha fazla serbestlik tanımak ve oyunu hızlandırmak.

Oyuna başladığınızda, bir karakter seçip giriyorsunuz. Şu anda oyunda açıklanmış 16 kahraman var, bu sayının oyun çıkana kadar artması düşünülüyor. Ama bu 16 kahramandan birini seçtiğinizde, tüm oyuna onunla devam etmek zorunda kalmayacaksınız. Oyunlar iki turdan oluşuyor çünkü, saldıran ve savunan taraflar değişiyor. Siz de bu değişim esnasında karakterinizi değiştirebiliyorsunuz. Aynı oyunda, ana menüye dönmeden. Bu, takımların yeniden biçimlenebilmesi için bir artı, ya da saldırı ve savunma için başka taktikleri başka karakterlerle oynama imkânını sunuyor size.

Diğer bir özellik ise yeniden doğuş süresinin kısa tutulması. Oyun çıkana kadar bu süre değişip duracaktır ama sadece nasıl öldüğünüzü gösteren bir "killcam" süresince ölüsünüz, sonra oyuna geri dönüyorsunuz. Bu da hızlı ritmi garantiye alan özelliklerden birisi.

16 kahraman dedik, konu doğal olarak bu 16 kahramanın kişiselleştirilmelerine gelecektir. Oyunda şu anda iki taraf da istediği karakterleri seçebiliyor, yani taraflardan birinde Winston'ın olması karşı tarafı o karakterden mahrum bırakmıyor. Kendi içlerinde Tank, Support, Defense ve Offense olmak üzere dört kategoriye ayrılmış olan sınıflar oyunda önem arz ediyor. Yani "biz altı arkadaş kaptık Offense karakterlerini, canınıza okuruz" diye yola çıkıp iki tankın ötesine geçemeyerek üzülebilirsiniz. Evet, maçlar altıya altı oynanıyor ve karakter çeşitliliği, yanında becerileri de getiriyor.

Tüm kahramanların kendilerine özgü çeşitli becerileri var. Genelde üç normal, bir de Ulti(-mate) beceriler farklı taktikler oluşturuyorlar. Bu noktada bir şey söylemem lazım ama: Şu anda tam bir denge oluşmadığından gerçekten lüzumsuz karakterler görüyorsunuz oyunda. Yayıyla harikalar yaratması gereken Hanzo ile oynadığım elde karakterin alnının ortasına ok atsam bile kimsenin ayağını kaydıramadım haritada. Halbuki videosunu izleseniz, tek vuruşta çatır çatır düşmanları yere deviriyor kendisi. Buna karşılık sinematik video ile popülerliğe kavuşan Reaper ayakta düşman bırakmıyor. Ama oyun daha doğru düzgün betaya bile girmedi, bu tür dengesizliklerin olması doğal.

Oyunda farklı karakterler birbirilerinden destek alabiliyorlar ama saldırı kahramanlarında genelde kendi kendini besliyor bu beceriler. Düşmanın altına bir mayın atıp, önceden yerleştirilen bombaya doğru itmek ya da hızla yanına gidip bir bomba bırakıp zamanı geriye almak gibi hamleler var. İş Tank ve Support kahramanlarına geldiğinde ise tam tersine dönüyor, kendilerini içine alan koruma kalkanları ya da can artırma baloncukları tüm takımı kurtarıyor.

Overwatch, sadece düşman öldürmenin puan kazandırdığı bir oyun değil, diğer çekişmeli FPS'lerden alışkın olduğunuz şekilde. Asistler, görev başarımları, başkalarının öcünü almanız falan hep size geri dönüşü olan şeyler. Ama bu geri dönüşlerin oyunda neyi ilerleteceği kısmı şimdilik muallakta. Yani bir ilerleme sistemi var mı, olursa nasıl olacak, *Heroes of the Storm* gibi günlük görevler gelecek mi, seviye atlarsak ne açılacak gibi sorular cevapsız kalıyor. Oyunun çıkışına çok olduğundan bunların altı dolmayabilir ama yıl sonuna doğru gelecek olan beta ile bir nebze cevap alacağımıza inanıyorum ben. Blizzard bu, free-to-play çıkardığı her oyunda oyuncuları kendisine bağlamayı bildi, burada da benzer bir hamle yapacaktır elbet.

Ha bu arada, oyunun free-to-play olup olmayacağı da kesin değil. Bu belirsizlik, free-to-play olacağı yönüne doğru kayıyor ve bizler oyuna öyle muamele yapıyoruz. Ama değişme ihtimali var. Gerçi oyun paralı olursa, *Evolve* ya da *Titanfall* gibi kitlesini çabucak kaybedebilir, manşetlerden silinebilir. Üstelik *Heroes of the Storm*'da bayağı agresif bir ücretlendirme politikasına giren Blizzard, benzer bir sistemle *Overwatch*'u gelir getiren bir proje statüsünde tutabilir. Kahraman rotasyonu, yeni kıyafetler ya da efektler derken satılabilecek şeylerin sınırı sonsuz.

Artık free-to-play oyunlarla AAA oyunların görsel kalitesini kıyaslamaya gerek yok, çünkü free-to-play'ler arayı kapattı sayılırlar. Zaten *Overwatch* da sade ama detaylı grafikleriyle, karakterlerin emek harcandığı belli olan animasyonlarıyla çıtanın üzerinde. Bizlerin oyunu test ettikleri bilgisayarlar, tam özelliklerini öğrenmemiş olsak da orta üstüydü bu arada. Yani her sistemin harcı değil *Overwatch* şimdilik. Çıkışına kadar optimizasyonu yapılırsa, kitleleri benimsemekte zorlanacağını sanmıyorum.

Blizzard'ın hayranları zaten *Overwatch*'u öle bayıla oynayacaklar (Sanat yönetmenimiz Gizem'e bakıyorum monitörün yanından). Ama çeşitliliğiyle, basit arayüzüyle, anlaşılması çok kolay karakter mekanikleriyle herhangi bir FPS severi de kendisine bağlayabilir. Yeter ki ilerleme hissini doğru vermeyi başarsın. **-Sarp**

CRAKDOWN 3

Tür: Aksiyon **Yapım:** Reagent Games **Dağıtım:** Microsoft Studios **Platform:** Xbox One **Çıkış Tarihi:** 2013 üçüncü çeyrek







Grafiklerin çizgi roman-vari havasına aldırmayın, her şey bayağı detaylı gözüküyor oyunda.

Ne *Battlefield*, ne *Just Cause*, bence en gerçekçi ve eğlenceli bina yıkılma mekaniği *Red Faction Guerilla*'daydı. Koca bir binanın içine dalıp kolonlara balyozla giriştikten sonra binanın çatırdamaya başladığı ve "ben ne yapıyorum?!" paniğinin içinize çöktüğü an paha biçilemezdi. Ondan sonra gelen oyunlardaki bina yıkımlarıysa kozmetikti kanımca. *Battlefield*'daki yıkımlar tamamen önceden ayarlanmıştır, aynı şeyleri yapınca başlar, aynı şekilde yıkılır, molozların yeri bile aynıdır. Kimi oyundaysa yıkarsınız yıkarsınız, geriye kalan çelik iskelet bana mısın demez. *Red Faction* her ne kadar basit grafiklerle de olsa, bina yıkımına en çok yaklaşıldığı oyundu.

Ama durun, sizi *Crackdown 3*'le tanıştırayım. Xbox 360 sahibi olanların çok iyi bildiği bir oyun *Crackdown* ve daha *Saint's Row* portakalda vitaminken "*Geç gerçekçiliği mirim!*" diyebilen ve açık bir şehirde çılgıncasına oynanış sunan ilk oyundu. Gökdelen boyunda zıplayabilen süper askerler, tutulup fırlatılan arabalar, şehirdeki her gizli küreyi bulma isteğinin kamçısı. Ama ne olduysa, ikinci oyunla birlikte forsu söndü. Bunda ilk oyunun yapımının başında *GTA* ve *Lemmings*'in yapımcılarından David Jones varken, ikinci oyunda yeni bir ekiple çalışılmasının da etkisi vardı elbette. Hatasını anlayan Microsoft, üçüncü oyunda yine David Jones'la birlikte çalışıyor ve Gamescom'daki özel gösterimde gördüklerim, çok doğru bir yolda olduklarını hissettiriyor.

Öncelikle, *Crackdown 3*'ün en devrimsel yanı, yıkımın şekli, ölçüsü ve bilinmezliği. Oyunun grafikleri çizgi film-vari olduğu için gerçekçi dokularla falan uğraşmadan işlemci gücünü direk yıkıma yönlendirmişler. Ancak, bir Xbox'ın gücü oyunun yıkım potansiyeline yetmediği için, Microsoft Cloud teknolojisini kullanacaklar ve böylece şehirdeki yıkımın kontrolden çıktığı anlarda 20 Xbox One işlemci gücünü sizin makinanızdaki yıkımı işleyip görüntüyü size ulaştırmak için kullanacaklar.

Peki neden bu kadar ağır bir işlemci gücü gerekiyor? Şöyle anlatayım: Bize gösterilen sekans, karşımızda düz bir beton blok varken başladı. Üç parça halinde dikey, 5-6 cm kalınlığında bir beton blok. Gösterimi yapan abi ilk iş olarak, bu bloğun ortadaki parçasına tek el ateş etti. Merminin betona girdiği noktadan ufak bir beton parçası kopup yere düşerken, etrafından da beton tozları döküldü. Ama hepsi bu değildi: Merminin şiddeti, beton parçanın kenarlara tutunduğu yerlerde çatlaklar oluşturmuştu! Bu da önce hiçbir oyunda (*Red Faction* dahil) görmediğim bir düzeyde fizik kullanımı!

Tek tek ateş ettikçe düşen beton parçaları arttı. Yere düşen parçalar da fizik özelliklerini kaybetmiyordu, birbirinin üstünden doğru şekilde yuvarlanıyorlardı. Beton blokta ateş edebilecek kadar bir delik oluştuğunda, oradan silahı sokup

MICROSOFT CLOUD NASIL ÇALIŞIYOR?

Tam olarak nasıl çalıştığını açıklamadı MS, ama standart multiplayer oyunlardaki müşteri (client) makine – host (sunucu) makine ilişkisini client – MS Cloud sunucuları arasında kuruyor. Sizin Xbox One'ınızda nerede olduğunuz, kaç saniyede ve nereye ateş ettiğiniz gibi basit hesaplamalar tutulurken, bir roketin patlama alanı bir binaya hasar verdiğinde ve en ufak beton/metal parçaları havaya uçup birbirlerine çarpmaya başladığında hesaplamayı MS Cloud sunucuları devralıyor. Böylece toplamda 20 Xbox One gücüne eşdeğer (35 Ghz! 160 çekirdek!) bir işlemci gücü emrinize amade oluyor!



Bina büyüdükçe, yıkmak için gereken güç de büyüyor tabii.

karşıya da ateş etti eleman. Daha sonra sıkılıp makinalıyı ele aldı ve betonu ince ince doğradı.

Daha sonra şehre geçtik. Şehirdeki binaların hepsi, normal oyunlardakinden farklı olarak dizayn edilmiş. Normalde binaların içini tasarlamak veya dokulandırmak zorunda değilsinizdir, ama *Crackdown 3*'te herhangi bir binaya delik açıp içine girebildiğiniz için, binaların görünmeyen kısımları da gayet detaylı bir şekilde tasarlanmış. Hatta binaların çatılarına içeriden tırmanabiliyorsunuz! Daha ağır silahlar ve daha uzun süre gerekiyor binaları yıkmak için, binaların çelik iskeleti ve içinde doğalgaz boruları var. Şans eseri bu borulardan birine mermi isabet ederse şenlik başlıyor! Devasa bir gökdelen, üstündeki ve içindeki tüm oyuncuları da yanına alarak yandaki bir başka binanın üstüne yıkılıyor.

Ve yıkıntılar bir süre sonra büyülü bir şekilde ortadan kaybolmuyor! Ateş ede ede içlerinde delikler, sığınaklar açmaya devam ediyorsunuz!

Ve herhangi bir harabe parçasını alıp rakibinizin kafasına atabiliyorsunuz! Ve tüm bunlar *Crackdown 3*'ün multiplayer modunda oluyor! Oluşacak kaosu düşünebiliyor musunuz? :)

Gösterimin bir noktasında 8 oyuncu tüm şehri havaya uçurmaya girişmişti. Ekranın sol üstünde o anda kaç sunucudan işlemci gücünün size aktarıldığını gösteren bir kısım vardı, baktım tam 10 Xbox One gücü kullanılıyordu! Veriyi anlarım da, işlemci gücünün ağdan nasıl aktarıldığına hâlâ kafam basmadığı için adama sordum: "Ben Türkiye'denim, acaba bu Microsoft Cloud sistemi Avrupa ve ABD gibi belli yerlerde mi çalışacak?". Aldığım cevap mutlu etmişti beni: "Hayır, MS Cloud'dan size işlemci gücü aktarılması için 2 ila 4 Mbit'lik bir bağlantınızın olması yeterli, dünyanın neresinde olursanız olun."

Fizik motoruyla ilgili hayretim geçtikten sonra fark ettiğim diğer detaylara geçtim. Mesela, oyunda yoğun olarak arttırılmış gerçeklik kullanılıyor. Hani şu gerçek görüntülerin üstüne sanal olanların gösterildiği teknoloji. Mesela arabanızın üstünde birçok gösterge var, vurulunca mermi delikleri kırmızı kırmızı gözüküyor, eğer ağır hasar alırsa patlamadan etkilenecek bölge etrafında "TEHLİKE" ibaresiyle belirleniyor. Aynı şey boss dövüşleri için de geçerli. Yapımcılar oyundaki Boss'ların hatırınızda kalacak şekilde sağlam olmasını istiyor, bu yüzden siz onların mıntıkalarını başlarına yıktıkça gözünüzün önünde devasa hologramlar şeklinde belirip sizi tehdit ediyorlar. En son girilen bir boss dövüşü vardı, ağır hasar veren bir mech'i binadan kopup düşen bir vinç parçası altında ezerek bitirdiler.

Gösterimde *Crackdown 3* bir PC'de oynanıyordu ve yapımcılar da bunu gizlemeye uğraşmadılar açıkçası. Oyunun ilginç fizik motoru kullanımına ve Microsoft Cloud'a Xbox One ne kadar yeterli olacak merak ediyorum doğrusu. Ama bu Gamescom'a kadar hiç radarımda olmayan *Crackdown 3*'ü merakla bekler oldum. Oyuna dair tek üzüntüm, tüm o yıkım sisteminin sadece çok oyunculu modlarda işleyecek olması. Geliştiriciler "Amacınız şehri kurtarmak, yıkmak değil. O nedenle tek kişilik oyuna eklemedik" diyorlar ama benim tahminim çevrimiçi veriye bağımlılığı kırmak istemeleri. Olsun, bu haliyle bir *Crackdown 3* radarımda kalmayı hak ediyor. **-Sinan**



MOUNT&BLADE II: WARBAND

Tür: Aksiyon / Sandbox **Yapım:** Taleworlds **Dağıtım:** Aral **Platform:** PC **Çıkış tarihi:** 2016 diye umuyoruz

Taleworlds'ü bir şekilde duymuş olan ya da zamanını *Mount & Blade* serisinin herhangi birine bir miktar gömmüş kişiler, hele bir yamacıma toplanın! Çünkü gün, kutlama günüdür. Gün, ziyafet günüdür. *Mount & Blade II: Bannerlord*'u bunca zaman yakın markajdan izledik ve sonunda amacımıza ulaştık. Taleworlds'ün Topluluk Yöneticisi **Frank Elliot**'un bize özel yaptığı sunumla hem biraz daha fazla şey gördük, hem tanıdık kontenjanından sorduğumuz her türlü uç soruya bir cevap aldık, hem de *Bannerlord*'un hâlâ yaşıyor olduğunun kanıtını kopardık. Evet, *Bannerlord* yaşıyor ve sadece hayatta kalmıyor, gün geçtikçe daha da zenginleşiyor.

27 Eylül 2012'de resmi olarak bir videoyla gösterildi *Bannerlord*. Üç yıl önce... tabii o günden bugüne öğrendiğimiz çok şey var. Her şeyden önce, *Bannerlord*'un bir geçmiş hikâyesi olmasıyla başlayalım. Hayır, ortaçağ ruhundan bahsetmiyorum. Oyun, *Warband*'den 300 yıl öncesinde geçiyor aslında. Yani *Mount & Blade* zaman çizelgesinde yerleştiği nokta bu. Bunun en büyük etkisi, *Warband*'de görmeye alıştığımız yer isimlerine bir nebze de olsa rastlıyor olmamız. Yani tanıdığınız krallıkları ya da şehirleri görebileceksiniz. Tabii kültürel değişimlerden nasibini alacak bunlar, ufak harf ya da ses değişimleri bekleyin.

Oyunda yine kendi karakterimizi yaratarak başlıyoruz. Kadın ya da erkek, en ufak detaya kadar karakteri kişiselleştirmemiz mümkün. Daha önce *Mount & Blade* serisine aşinaysanız eğer, bu seçeneklerin ne kadar geniş bir yelpazede olduğunu biliyorsunuzdur. Hatta sunum esnasında Frank bize güzel örnekler gösterdi. Benim ricamı kırmadı, oyunu Albert Einstein olarak oynadık hatta. Benedict Cumberbatch bu duruma biraz içerledi ama olsun, onun da sırası gelir elbet... Şaka yapmıyorum, cidden detaylı karakter yaratma seçenekleriyle böyle örnekler hazırlayan Taleworlds ekibi, oyuna başlamadan önce seçimi bize bıraktılar.



Arayüz eskisine göre daha estetik ama aynı zamanda daha işlevsel hazırlanıyor.





Oyundaki önemli karakterler artık seslendirmeye sahip. Bannerlord Türkçe metin desteğiyle gelecek, seslendirme ise belirsiz.

Tabii birçoğumuzun merak ettiği konu olan grafikler, bu noktadan itibaren gücünü göstermeye başlıyor. *Bannerlord*, tümüyle Taleworlds'ün kendi ellerinde geliştirdiği oyun motoru ile yapılıyor. Zaten *Mount & Blade* serisi ilk günden itibaren kendi grafik motoruna sahipti. 2014 Eylül ayında çıkan ve oyun motorunun becerilerini gösteren video ile hem kullanıcıların, hem de mod camiasını ağzı açık bırakmıştı.

Bir noktada anlaşalım ama: *Bannerlord* bize orta boyutlarda hazırlanmış haritalarda, her şeyiyle gerçekçiliğe yakın bir atmosfer sunma peşinde. Yani parlayan neon ışıklar, JJ Abrams'ın hayranı olduğu "lens flare"lar ya da krom kaplama cisimler bu dünyanın parçası değil. O nedenle ilk etapta oyunun grafiklerine baktığınızda pastel ton sizi hayal kırıklığına uğratabilir. Ama uğratmasın, keza oyun motorunun içine o dünyaya ait olmayan parlaklıkta ve yansıma kapasitesinde şeyler dahil ettiniz mi bambaşka oluyor. Ki oyun motorunun kabiliyetini göstermek için Taleworlds ekibi bunu da yaptılar. *Bannerlord*'un temeli çok sağlam yani, varmaya çalıştığım nokta bu. Kullanıcılar gördüklerinden memnun kalacaklar, mod yapımcıları ise yine 2014 Eylül'ünde çıkan, bahsettiğim o videodaki araçlarla ihya olacaklar. Çünkü *Bannerlord*, yine kişiselleştirilebilmeyi ön planda tutuyor.

Kişiselleştirmek derken, oyunun diğer mekaniklerine de göz atmak lazım aslında. Artık ele geçirdiğimiz köylere yeni binalar ekleyebiliyor, bunların sonuçlarını görebiliyoruz. Oyun mikro yönetim modeline geçiyor bir anlamda, sahibi olduğumuz arazilerde istersek tımarlı birlikler, istersek çeşitli tarlalar, ya da vergiyle kırıp geçirilmiş bir halk ayarlayabiliyoruz. Hepsi bizlerin kontrolünde, ama ceremesini de biz çekiyoruz. Çünkü artık şehirler bize karşı isyan bayrağı çekebiliyorlar. Eğer orayı tımarlı askerlerin yuvası haline getirmişseniz, kendi yetiştirdiğiniz askerler size düşman kesilebiliyorlar. Ya da sizin yetiştirdiğiniz onca nefer düşman bozgununa uğrayıp rakibinizi beslemeye başlıyor. Çünkü *Bannerlord*'da yapay zekâ, size taktikte aşık atabilecek kadar iyi olma amacıyla tasarlanıyor.

Oyunun amacı temelde "hiç kimse" olarak yola çıkıp kendi krallığınızı kurmak (ya da kurulu olan bir tanesini almak) şeklinde özetlenebildiğinden, *Mount & Blade* dünyasında mikro yönetimin yeri büyük. Toprağımızdaki yerleşim yerlerini şekillendirebilmek, gerekirse yeni kaleler inşa edip hükümdarlığımızı genişletmek büyük bir artı. Evet, artık kale inşası da var. Yine *Warband*'de olduğu gibi 60'a yakın özenle hazırlanmış yoldaşımız (ve otomatik yaratılan çok daha fazlası) bize destek olacaklar. Yine her bir milletin savaşçılarının birlik olarak artı ya da eksileri olacak.

Son kez görsel detaylara dönmem gerekirse, oyunun dövüş sisteminin aynen korunduğunu ama animasyon tarafında elden ciddi şekilde geçiyor olduğunu söyleyebilirim. Yani *Warband*'de keyif aldığınız tüm yakın dövüş sistemleri *Bannerlord*'da değişmeden duruyorlar. Ama gerek saldırı hamlelerinde kol ve üst gövdenin, gerekse üst / alt gövde koordinasyonunun düzenlenmesi gerektiğinin farkında Taleworlds. Şu anda gördükleriniz, hâlâ üstünde çalışılan animasyonlar. Oyun daha da gelişmeye devam edecek.

2010'dan beri geliştirilen bir oyun *Bannerlord*. Daha da yolu var, yani gelecek aylarda piyasaya çıkmayacak maalesef. Bizler de sadece iki sayfaya *Bannerlord*'un getireceği her bir detayı sığdıramayacağımızın farkındayız. Ama merak etmeyin, bu ay *Bannerlord*'un gösterdiği ışıl ışıl ortaçağ dünyasına (bu da nasıl oluyorsa artık) bir bakış attık. İrdelemesini gelecek aylarda, Taleworlds'ün ofisini de dahil ederek yapacak, Türkiye'nin gururu sayılan fikri mülkün eskisinden daha da güçlü bir şekilde uyanışına tanıklık edeceğiz. Daha mevsimlerden, kale kuşatmalarından, E-Spor desteğinden, kamera kayıt sisteminden, her bir detayına kadar silah üretiminden, mini oyunlardan, çok şeyden bahsedeceğiz yani. **-Sarp**



WARBAND VE PS4

Bir platform değişim haberi de Mount & Blade'den. Warband'ın PS4 sürümü hazırlanıyor, tam bir çıkış tarihi açıklanmadı ama. Ne yazık ki PS4 sürümünde nelerin dahil olduğu konusu meçhul. Hangi eklentileri kapsayacağı, çok oyunculu sistemde PS Plus'a ihtiyaç olup olmadığı, mod desteği gibi sorularımıza yanıt vermediler. Ama ekip, dövüşlerin DualShock 4'e uygun bir kontrol şemasıyla karşımıza çıkacağının sözünü verdiler. Ama PS4 sahipleri, hemen heyecanlanmayın. Bannerlord konusunu sorduğumuzda, şimdilik sadece PC platformu olduğunun altı çizildi tekrar.







FALLOUT 4

Tür: Aksiyon RYO **Yapım:** Bethesda **Dağıtım:** Bethesda **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış tarihi:** 10 Kasım 2015

Gamescom'da bir oyunun gösterimine girerken hep korkarım. O kadar randevulaş, bekle, tam zamanında alanda olmak için saatini kontrol et. Ve içeriye girdiğinde gösterilen şey E3 videosunun aynısı olsun! Üstelik de Almanca bir sunumla. Daha önce bunu yaşadım, bu sene de yaşadım (*Deus Ex Mankind Divided*'da). *Fallout 4*'e korka korka girdim haliyle, ama korktuğumun aksine, bu yılki en etkileyici sunumla karşılaştım.

Tam 20 dakika süren sunum, 1950'ler Amerikası'nın propaganda videoları şeklinde hazırlanmış bir tanıtım videosuyla başladı: SPECIAL yetenek sisteminin ilk harfi olan STRENGTH'in oyunda neleri etkilediğini gösteren, içeriğini tamamen bilsek de, çok eğlenceli hazırlanmış ve bol bol Pip-boy parçalanan bir videoydu. Sanırım oyunun çıkış tarihi yaklaştıkça, yedi özellik için de ayrı ayrı yedi video göreceğiz.

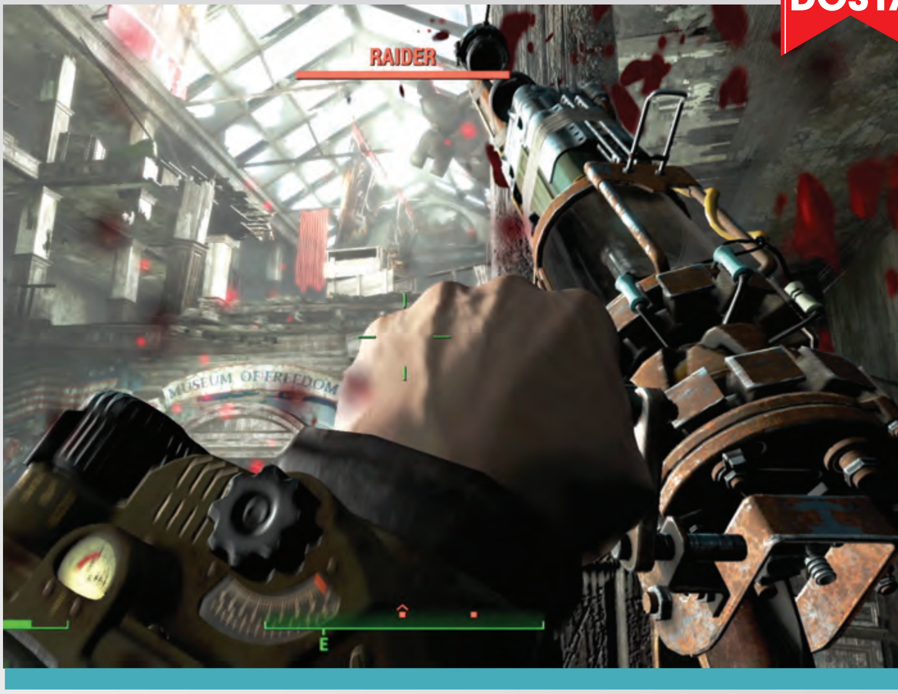
Akabinde, yeni Perk sistemi gösterildi: Aslında yine aynı sistem, ama kaba bir listeden bir isim seçmek yerine, iki boyutlu bir Fallout sığınağına giderek aşağılara inip derinleşen odalar seçiyorsunuz ve her oda bir Perk'ü temsil ediyor. Tahmin edeceğiniz gibi bu menü birebir *Fallout: Shelter*'a benziyor, ama içerdeki karakterlerin hepsi Pip-boy ve her Perk "odasında" bir animasyon dönüyor. Mesela Critical Hit Perk'ünü alınca eliyle tabanca yapan bir Pip-boy, bir diğerinin beynini uçuruyor ve arka planda 1950'ler TV şovlarındaki gülüşme sesleri geliyor. Çok canlı, şiddetine rağmen çok da tatlı bir menü sistemi olmuş. Bunca seneden sonra, Perk sisteminin tamamen görselleştirilmiş olması hoşuma gitti.



Grafikler tartışmasını geride bıraktığımıza göre, VATS ve genel dövüşe sıra geldi bu Gamescom'da.

Bu menüden akabinde, Wasteland'e salıverildik ve Dogmeat yanımızda, terkedilmiş (ya ne olacağıdı?) bir Super Duper Mart'ı araştırmaya girecektik. Fakat bu sakin havanın arkasındaki tehdidi sezen Dogmeat hırlamaya başladı ve hayatta kalanların sevgili sadık düşmanları (ve bazen de dostları) Ghoul'lar fırtladı. Duvarların altından sürünerek, yukarıdaki pencerelerden atlayarak gelen Ghoul'lara ateş edilirken dikkatimi çeken şey, çatışmaların önceki oyunlara göre ne kadar iyi gözüktüğü oldu. Fallout'un silahlı çatışmaları hep biraz kazma olmuştur, fizik motoru, düşmanların düşüşleri ve vuruş hissi tok. Yani FPS olarak oynamak öncekilerden daha





Fallout 3 ve New Vegas'ı sevenleri yine müthiş bir macera bekliyor.



keyifli. Ayrıca düşmanların uzuvları kopabiliyor. Eski oyunlarda bu direk ölüm demekken, Feral Ghoul gibi yarı ölü yaratıklar için ölümcül bir kayıp olmadığından saldırmaya devam ediyorlar.

Ghoul saldırısını atlatıp Super Duper Mart'a giren kahramanımız, sağı solu kurcalamaya başladı. Ama savaşın üstünden 200 yıl geçtiği için havamızı aldık. Burada bilgisayar hackleme işleminin de *Fallout 3* ve *New Vegas*'takiyle tamamen aynı olduğunu gördük, karakterimiz marketin güvenlik robotunu çalıştırarak arkasını güvenceye aldı. İyi ki de öyle yaptı, çünkü az sonra içerde yalnız olmadığımızı anladık: Bilumum Raider müsveddesi de bizimle aynı fikre kapılıp, 200 yıllık bu market yıkıntısında işe yarar bir şeyler olabileceğini düşünmüştü.

Tam bu noktada az önce çalıştırdığımız Protectron görevine başladı.

Arkamızdan gelen Raider'lar küçük plazma havuzlarına dönüşürken, biz de karşımıza çıkanları temizlemeye başladık. Görünen o ki VATS sisteminde de en ufak bir değişiklik yok, yine zamanı durdurup düşmanın neresini vurmak istediğinizi seçiyorsunuz, kollar kafalar havaya uçuyor. Ancak, değişiklik yakın dövüş silahlarında. Bir düşmana yakın dövüş silahıyla VATS sisteminde dalarsanız, ölümcül bitirici hareketler yapabiliyorsunuz. Bayağı kanlı olan bu bitirici

GECİKME İHTİMALİ ÜZERİNE

Özellikle Gamescom'dan sonra oyunu görsel olarak yeterli bulmayanların sesi daha bir gür çıkmaya başladı. Şahsen ben gayet yeterli bulsam da, böyle düşünenleri de anlayabiliyorum. Bethesda'nın oyunları hatalarla dolu olarak piyasaya sürme konusundaki sabıkasını da gözönüne alırsak, oyunun açıklanan çıkış tarihi olan 10 Kasım'dan daha ileri bir tarihe ertelenmesi ihtimali, her ne kadar çok küçük bir ihtimal olsa da var bence.



MOBİLE GİRDİM BİR TANE...

Fallout 4 üstümüze gümbür gümbür geledursun, Bethesda'nın çıkardığı "minik" mobil oyun Fallout: Shelter rekor kırmaya devam ediyor. Çıktığı ilk iki haftada 5 milyon dolar kazandıran, oynayan herkesi kendine hapseden Fallout: Shelter'ın bu kadar başarılı olacağını bekliyorlar mıydı bilinmez ama, "para kazanmak için yapmadık" dedikleri bir oyunun bu kadar "para kazandırması"...

vuruşların oyunun +18 almasında önemli bir katkısı olduğunu düşünüyorum.

Biz çatışa çatışa dışarı çıkıyoruz, ama Raider'ların bizi rahat bırakacağını gösteren bir şey yok. Dogmeat de ortadan kayboluyor, ama binaların üstünden roket sallayan Raider'lar nefes aldırmadığı için dönüp onu arayamıyoruz.

Ve tam bu sırada, ortamın jandarması Conclave askerleri, bir helikopterle geliyor. İki Brotherhood of Steel askeri de ortama dalınca, iyice şenleniyor çatışma. Roketlilerden birisini indiriyorlar, ama diğeri helikopteri vuruyor ve düşürüyor. Yerdeki roketatarı alıp diğerini biz öldürüyoruz ve mutlu son! Tabii ki değil! Ortama dalan bir Super Mutant, BoS askerlerini tepeleyip bize doğru gelmeye başlıyor. Bu noktada elimize nereden geçtiğini hatırlamadığım bir Fatboy'la, abiye bolca Nuke sıkmaya başlıyoruz (bu arada, bu nükleer silahın hem etki alanının hem patlama görselinin çok daha etkileyici hale getirilmesi gerekiyor). Üçüncü Nuke'u yiyen Super Mutant yığılırken, kamera bizden uzaklaşıyor.

Bana soracak olursanız *F3*'ten çoooook büyük bir farkı yok *F4*'ün. Ancak görsel ve oynanıştaki ufak tefek yenilikler ve tabii ki dibine kadar araştırılacak yepyeni bir alan, bu oyun için aşermeye fazlasıyla yeterli. Yeter ki Bethesda bug'larıyla bezenmiş bir halde çıkmasın karşıma! **-Sinan**



Tür: Aksiyon / Macera **Yapım:** Hangar 13 **Dağıtım:** 2K Games **Platform:** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi:** 2016

MAFIA 3

CEKETLERİ HAZIRLAMAYIN, KOT PANTOLON YETER

-ENİS KİRAZOĞLU

Gardıroba doğru ağır adımlarla yürüdüm. İçimdeki heyecanı bastırmaya çalışırken titreyen ellerimi gardırobun kapağına götürdüm. Kapağı açar açmaz onu gördüm. Karşımda duruyor, bana bakıyordu. Artık iyice toz tutmuş olan takım elbiseye doğru uzandım. Dile kolay kaç yıl olmuştu... Beş mi? Sekiz mi? Artık hatırlaması bile zor geliyordu.

Takım elbisenin bir parçası olan gömleği giymeye başladım. Üzeri ne kadar tozlu olsa da beyazlığı hâlâ göz alıcıydı. *"Beş ya da sekiz yıl ne fark eder ki... Sonuçta o ilk heyecanı yaşayamadıktan sonra..."* Pantolonu giymek üzere bacaklarımdan birini paçanın içerisine doğru sokmaya başladım. *"Belki üçüncüsü farklı olur? Belki de ilk oyunun atmosferini yaşarız yeniden?"* Kendi kendime mırıldanmaya devam ederken kravatı boynuma dolamaya başlamıştım. Acelem yoktu. Uzun bir aranın ardından bu anın tadını çıkarmaya çalışıyordum. *"Belki de bambaşka bir şeyler düşünmüşlerdir? Olma mı? Ama ilk oyun gibi olursa tadından yenmez be! O atmosfer, o hikâye..."*

Ceketimi sırtıma geçirip, yeni cilâladığım ayakkabılarımı bağladıktan sonra, bu görüntüyü tamamlayacak olan tek eksiğimi aramaya koyuldum. Arkamı döndüğümde portmantonun üzerinde asılı buldum onu. Tüm bu şaşaaya rağmen yarım kalmış havamı tamamlayacak olan şapkayı da kafama geçirerek kapıdan usulca çıktım.

Mafia 3'ü ilk kez görecek olmamın verdiği heyecanı giydiğim kıyafetlerin altına saklamaya çalışıyordum. Gösterime gireceğim yeri gördüğümde **Sinan Akkol**'un bana bakıyor olduğunu gördüm. Beraber girecektik sunuma. Açıkçası **Sinan Akkol** kılık kıyafetime şaşırdıysa da bir şey demedi. Hatta hiç konuşmadı. Sanırsam beni tanımıyor ayağına yatıyordu. Fakat bunu o an fark edemedim. Şimdi şimdi düşününce anlayabiliyorum.

Ortamdaki diğer insanlar ise beni *Mafia* cosplay'i falan zannetmiş olacak ki fotoğraf falan çektirmek istediler.

20 DAKİKALIK ÖZEL SUNUMUN ARDINDAN...

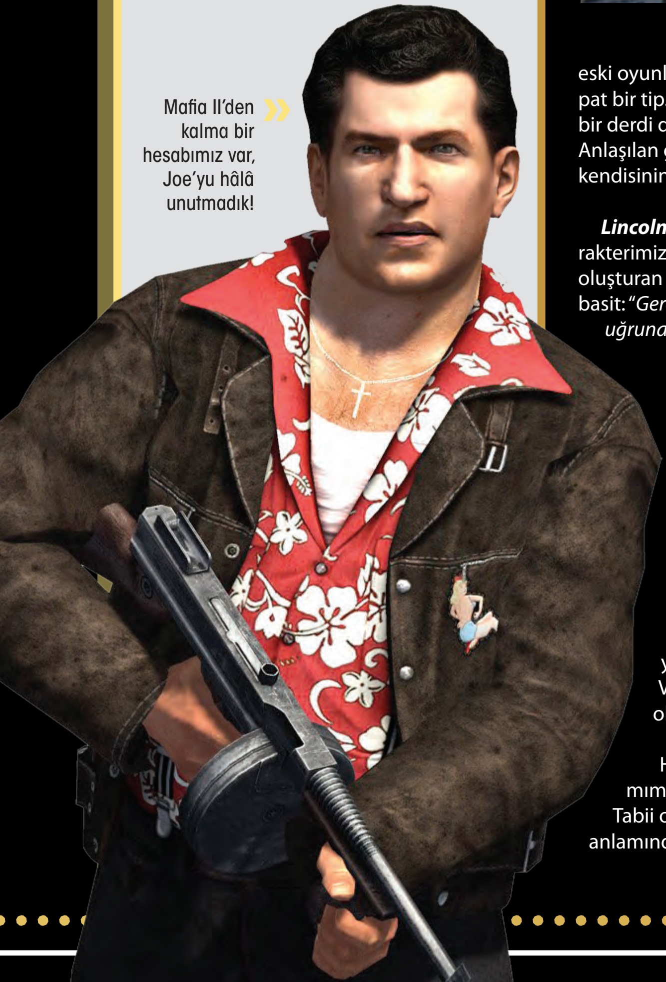
Kapıdan çıktığım gibi kafamdaki şapkayı yere atıp üstüne bastım. Belli ki artık bu şapkaya ihtiyacım yoktu. Sonuçta sene olmuş 1968. İkinci oyundaki gibi 1950'lerde değiliz artık. Moda akımı değişmiş. Hadi tüm bu moda akımını geçtim, zaten karakterimizin bu tarz bir kılık kıyafetle işi yok gibi duruyor. Üstünde bir tişört, altında bir kot pantolonla tüm işlerine koşturuyor.

Karakterimiz bir melez. Yetimhanede büyümüş, askeri bir geçmişi var kendisinin. Üstelik



MAFIA 2 NASIL BİTTİ?

Hatırlayanlarınız olacaktır elbet: İkinci oyunda bizi bu işe bulaştıran Joe ile birlikte Falcone'un ailesine katılmıştık... *Oyunun sonlarında Falcone ailesinin yaptığı yamuk sebebiyle bir mafya savaşı başlar. Ve eski dostumuz, başı sıkıştığında el uzattığımız, sağlam adam Lou, bize Falcone'u öldürmemiz gerektiğini, aksi takdirde ya Falcone'un ya da diğer aile mensuplarının bizi öldüreceğini belirtir. Falcone artık hedef adam haline gelmiştir. Biz de bunu kabul ederiz. Fakat ortada bir sorun vardır ki Falcone'un yanında takılan Joe'nun bu durumlardan haberi yoktur. Tam Falcone'un mekânını basıp hedefimizi köşeye sıkıştırdığımızda Joe çıkagelir ve başımıza bir silah dayar. "Ne oluyor burada?" Sorusuna kısa bir açıklama yapmamızın ardından Joe da bizden taraf olur ve Falcone'la son boss dövüşüne gireriz. Tüm bu hesaplaşma işlerini bitirdikten sonra Lou bizi kapıda karşılar ve kutlama için davet eder. Biz de "ehehe" diyerek Joe ile birlikte arabaya doğru yol alırız. Fakat Lou, bizimle özel konuşacağını söyleyerek kendi arabasına çağırır. Joe ise öndeki arabaya biner. Yolda anlarız ki aslında mevzu bu değildir. Joe'nun içinde bulunduğu araba farklı bir patikaya girince "n'oluyor lan!" diye atarlanırız. Eski dostumuz Lou da, "Joe anlaşmamızın bir parçası değildi" der ve onu öldüreceklerini ima eder. Ondan sonra karakterimizden gelen bakışlar silah çekmeye hazırlanan bir insanın bakışlarıdır. Kamera yavaş yavaş uzaklaşır ve oyun sonlanır...* Evet, böyle oyun mu biter be?! Altı yıl sonra *Mafia 3* çıkınca neler olduğunu öğreneceğiz diye umuyoruz.



Mafia II'den kalma bir hesabımız var, Joe'yu hâlâ unutmadık!



Bu görselin asıl adı MafiaIII_harrasment, yani "taciz". Mafia III ırkçılığa ve ayrımcılığa da ciddi bir bakış atmaya niyetli herhalde.



Oyun bizi görsel anlamda yarı yolda bırakmayacak. Ama şu ana kadar şehir yaşantısını gördük. Bataklık ve çevre bölgeler de olursa, maceramız çok daha renki olacaktır.

eski oyunlardaki gibi bir beyefendi değil. Psikopat bir tip. Kimsenin selamını göndermek gibi bir derdi de yok (*Mr. Salieri sends his regards*). Anlaşılan gönderecek tek bir selamı var; o da kendisinin.

Lincoln Clay. Bu ismi unutmayın. Yeni karakterimizin adı bu. *Mafia* oyunlarının temelini oluşturan "aile" anlayışı için Clay'in düşüncesi basit: *"Gerçek ailen, aralarında doğduğun değil, uğruna canını vereceğin insanlardır."*

Özellikle Vietnam Savaşı sırasında geçirdiği yıllarda bu düşünceyi benimseyen Clay'in aile olarak gördüğü dört kişi var. En azından ortaya çıkan videolardan anladığımız kadarıyla dört kişi var diyelim. Bunlardan bir tanesi de tanıdık bir sima. Hem de çok tanıdık; ikinci oyunun ana karakteri **Vito**.

Vito'yu en son bıraktığımızdan bu yana neredeyse 20 yıl geçmiş. Zaten Vito'ya bakınca saçlarına aklar düşmüş olduğunu görüyoruz.

Hatta sadece aklar düşmemiş, adamımızın saçları bayağı bembeyaz olmuş. Tabii oyunda Vito'nun bulunması senaryo anlamında *Mafia 2*'nin devamı olacağı anlamına gelmesin. Açıkçası *Mafia 2*'den sonra ne olduğuyla ilgili ufak ipuçları alacağımız düşünüyorum ama yepyeni bir hikâyeye yelken açacağımızı da eminim. O yüzden Vito'muz burada asıl adam konumunda değil. Ailemizden biri, yol göstericimiz, destekçimiz, bize uzanan bir yardım eli kendisi.

Peki, Vito'yu çerçeveden çıkarırsak elimizde nasıl bir senaryo olacak? İşte en merak edilen soru da bu. Lincoln Clay'in ne uğruna savaş verdiğini bilmiyoruz. Bu işlere nasıl girdiği hakkında bir fikrimiz yok. Tommy, taksicilik yaparken başına aldığı bir bela yüzünden bu işlere girmiş, Vito ise ailesinin ve kendisinin ekonomik durumunu düzeltmek için mafya belasına bulaşmıştı. Clay ise bu iki adamdan farklı olarak çaresizlikten ziyade kendi isteğiyle bu işe atılmış bir adam gibi duruyor.

Benim için karakterlerin bu işe nasıl başladıkları çok da önemli değil. Fakat önceki oyunlarda yer alan karakterlerin geçmişleri dramatik bir senaryo örgüsü kurma adına oldukça uygundu. Clay'in bu psikopat görünüşü oyunun geneli adına dramatik bir altyapı kurdurabilecek mi emin değilim. Sonuçta bir *Mafia* oyununda bahsediyorsak ilk önceliğimiz her zaman için senaryo olmalı.

İkinci önceliğimizse gerçekçilik olmalı.



Trafikte çekinmenize gerek yok artık. Farklı anlarda yapacağınız driftler size puan bile kazandıracak.



VITO'NUN KATKISI

Vito'nun senaryoya katkısını kestirmek güç olsa da oynanışa katkısının nasıl olacağını biliyoruz. Mafia 3 ile birlikte aile üyelerimiz sadece senaryo bazında değil, oynanış anlamında da aktif durumdalar. Başınız sıkıştığında onları arayabiliyorsunuz. Diyelim ki polisler peşinizde ve atlatmakta güçlük çekiyorsunuz, ilk müsait anınızda bir telefon kulübesinden yandaşlarınıza alo diyerek yardım isteyebiliyorsunuz. Bazısı başka bir bölgede çatışma çıkararak dikkat dağıtıyor. Bazısı da size destek olacak araçlar gönderiyor. Fakat her durum için yardım edecek birkaç numaraları mevcut.





OYUNUN POTANSİYELİ YÜKSEK, AMA BİR MAFIA OYUNU OLARAK DEĞİL

Hatırlayın *Mafia 1*'i. Senaryonun yanında en çok neyi konuşuyorduk oyunla ilgili? Yokuşta kalan arabaları, hız cezalarını, elinizde silahla gezdiğinizde sizi tutuklayan polisleri konuşuyorduk. *Mafia 1* gerçekçiydi. *Mafia 2* her ne kadar bu duruma biraz leke sürse de diğer açık dünya oyunlarına nazaran daha gerçekçi bir çizgide duruyordu. *Mafia 3*'ünse bu konuyla ilgili bir derdi yok gibi. Gerçekçilik bu kez yapımcılar için ön planda değil. Nereden mi biliyorum? İki vuruşta patlayan arabalar, hızın dibine vurmak gibi şeylerden tahmin edebiliyorum.

Bakın, izlediğimiz 20 dakikalık demo kesin sonuçlara varmak için yeterli değildi. Bunu kabul ediyorum. Fakat siz bize *Mafia 3* izleteceğiz diye bu 20 dakikalık demoyu gösteriyorsanız oyununuzu bu temeller üzerine kurmuşsunuz demektir. Ve benim gördüğüm bu temellerde gerçekçiliğe yer yok. Hatta izlediğim sunumun ardından kendi kendime *"e, biz bunu GTA'da yapabiliyoruz ki?"* diye söylendim. Bana *GTA 5*'te yapabileceğim patlamalı, çatlamalı araç aksiyonlarını göstermenin ne gibi bir artı katabileceklerini düşündüler bilmiyorum. Söylemeyeyim söylemeyeyim diyorum ama kendimi tutamıyorum: *Gerçek Mafia, bu değil.*

BIÇAK İLE KAFATASI YARMAK

Sadece şikâyetlerimle gelmedim buraya tabii ki. Güzel şeyler de gördüm. Hem de çok güzel şeyler. *Mafia 3* adına beni en çok etkileyen şey oyunun çatışma kısmı oldu. Daha önce de dediğim gibi karakterimiz Clay, sert bir adam. Bununla birlikte fiziksel olarak da çok güçlü. Yürüyüşünden, silahı tutuşuna kadar bu gücü hissedebiliyorsunuz. Hatta ekranda kapladığı yer bile normal bir oyun karakterine göre fazla.

Bu kaslı arkadaşımızla girdiğimiz silahlı çatışmalar belli ki oyunun en keyifli anlarını oluşturacak. Öncelikle belirtmek isterim ki son zamanlarda gördüğüm en tok vuruş hislerinden birine şahit oldum *Mafia*'da. Düşmanların mermilere verdiği fiziksel tepkiler tatmin ediciydi. Üstelik sadece siper arkasına yat-kalk çatışması da yaşamayacağız. Engellerin üzerinden kaymak, düşmanların yakın mesafeden işini bitirmek gibi aksiyona hareket katacak numaralarımız da var. Oyuna direkt olarak bir katkısı olacak mı bilmiyorum ama yakın mesafeden düşmanları öldürmek ya da bayıltmak gibi iki farklı şansınız var. İşin bayıltma kısmı oldukça iyi düşünülmüş. Elinizdeki silahı ters çevirip sopa niyetine kullanabiliyor veya kabzasıyla alnının çatına çakabiliyorsunuz. Fakat öldürmeyi seçerseniz işler oldukça kanlanıyor. Çünkü ortaya **bıçak** çıkıyor.

Belki de Clay'in gerçekten sıkıntılı bir insan olduğunu bize kanıtlayan şey oldu bıçak. Clay eline aldığı "Rambo Bıçağı" ile düşmanları oldukça vahşi şekillerde öldürebiliyor. Üstelik yapımcı ekip kan konusunda gayet eli açık davranmış. O bıçak çıktıktan sonra ortalık kan gölüne dönüyor diyebilirim.



Çatışmalar oyunun en başarılı bulduğum yanlarından biri. Ama patlamaların miktarı, oyunu Saints Row'a yaklaştırmıyor değil.

KIM BU YAPIMCI?

Yeni yapımcımız Hangar 13. Kendileri 2014 yılında kurulan bir stüdyo olsa da ekipteki insanların pek çoğu tecrübeli. Hatta Mafia 2 üzerinde çalışan pek çok insan şu anda bu stüdyoda. O yüzden paniğe mahal yok. Fakat ekip olarak felsefeleri biraz ilginç geldi bana; oyuncuya özgürlük sunmak ve kendi hikâyelerini oluşturmaya fırsat tanımak. Kulağa nasıl geliyor? Tam bir açık dünya oyunu felsefesi gibi değil mi? Oysa Mafia bu tanımın tam tersi; tek bir hikâye ama en iyi şekilde sunulanından...

Açık konuşmak gerekirse vahşetin ve kanın bu kadar göz önünde olmasını yadırgayacak pek çok oyuncu olacaktır. Çünkü ele aldığımız oyun *Mafia* olunca insanlar işlerin biraz daha klas olmasını isteyecektir. Ölümlerin soğuk, kanlı fakat zarif olmasını dileyeceklerdir. Çünkü *Mafia*, özünde centilmen gözüken adamları konu alan bir yapım. Psikopatın birinin çıkıp da herkesi doğradığı bir oyuna dönüşmesini kimse görmek istemez bence.

AÇIK DÜNYAYA GEÇİŞ

Mafia'yı nasıl bilirdiniz diye sorsam kimsenin *"açık dünyasıyla bilirdik efenim"* diyeceğini sanmıyorum. Yani kimsenin oyunu açık dünya diye sevdiğini veya övdüğünü görmedim. Açık dünya *Mafia* serisi için her zaman bir araç olmuştur, amaç değil. Fakat *Mafia 3* olayı farklı bir yönden ele almış ve seriye açık dünyada yapılabilecek pek çok görev getirmiş.

Bunlar aslında tahmin edebileceğiniz tarzda görevler. Mekân ele geçirme tarzı tüm açık dünya oyunlarında görebileceğimiz türden şeyler. Büyük ihtimalle belli yerleri basarak bölge ele geçirme gibi yan olaylara da girişeceğiz. Aslında oyun bu açılardan bir *Mafia* oyunu değil de *Godfather* oyunu gibi duruyor. Eğer *Godfather 3* çıksa da oynasak diye bekleyen tayfadaysanız sizin de gözünüz *Mafia 3*'ün üzerinde olsun.

Normalde bu tarz ekstra içeriklerin beni rahatsız etmemesi gerekir. Ama rahatsız ediyor arkadaşım. Çünkü biliyorum ki bu tarz içeriklere zaman ayırdıkları için ana görev istenilen kalitede olmayacak. Ve biliyorum ki bu olmayınca üzüleceğim, sinirleneceğim, hüsrana uğrayacağım. Çünkü *Mafia* demek bölge ele geçirmecelik oynamak değil ki... *Mafia* demek özenli görevler demek. *Mafia* demek şahane kurgular demek. Hatırlayın ilk oyunu. Lütfen hatırlayın. Elimize ilk silah aldığımız o haraç toplama görevini hatırlayın. Gemide yaptığımız suikast görevini hatırlayın. Ben *Mafia 2*'yi bile bu konuda yetersiz bulurken (ki güzel görevleri vardır) siz üçüncü oyunda işi daha da cıvıtacaksanız lütfen çıkarmayın bu oyunu. *GTA* süper bir seridir kabul ediyorum, açık dünyası falan şahanedir, ama söz konusu *Mafia* olduğu zaman ana görev konusunda *GTA*'dan çok daha ileridedir. Fakat *Mafia 3* iyi olduğu konuya yönelmek yerine popülist bir seçim yaparak diğer oyunlarda milyon kere gördüğümüz yan görevleri bize getirmeye uğraşıyor. Buraya kadar yazdığım her şey bir kenara, beni en çok korkutan şey de bu işte. Ne gerçekçilik ne de senaryo. Hepsini ikinci plana atabilirim. Ama akılda kalıcı, bizi heyecan denizine atan görevler olmayacaksa *Mafia 3* büyük bir hüsran yaratacak demektir. En azından benim için...

İNANIYORUM

İtiraf ediyorum Lincoln Clay'e çok ısınamadım. Isınabilecek miyim emin de değilim. Ama itiraf etmem gereken asıl konu; bir dolu olumsuz şey karalasam da gördüklerimin beni heyecanlandırması. Evet, istediklerimi görmedim belki ama bu demek değil ki sunum boyunca ağzımdan salyalar saçmadım, "İstiyorum bunu!" diye bağırmamak için zor tuttum kendimi. Heyecandan delirdim. Hâlâ da heyecanlıyım. Gördüğüm her şeye rağmen kalbimin bir köşesi tüm saflığıyla *Mafia 3*'e inanmak istiyor. Siz ne dersiniz? Hep birlikte inancımızı koruyalım mı? Koruyalım be!

GİZLİLİK

Artık içerisinde gizlilik barındırmayan bir oyun kalmadı (Wolfenstein da bile var, siz düşünün gerisini). Mafia 3 de bu oyunlardan biri olma yolunda. Sunum esnasında göstermediler fakat bahsi geçti. O klişe cümle söylendi, "isterseniz gizli de ilerleyebilirsiniz". Gördüğüm kadarıyla bu gizlilik olayı oyuncuya çok dayatılmayacak, gerçekten de isteğe bağlı bırakılacak, bir nevi Uncharted serisi gibi.



Bilen Adam

TÜRKİYE İLK KEZ GAMESCOM'DAYDI!



Gamescom Türkiye ekibi (birkaç eksikle) bir arada.

Yıllardır onlarca oyun fuarına gitmiş birisi olarak, bu Gamescom'da ilk kez gurur duydum. Çünkü Türkiye ilk kez uluslararası bir oyun fuarında stand açtı! İran'ın (yıllardır açtığı) standın karşısında, İspanya ve Çin'in tam ortasında, merkezi yerde, leb-i derya, 3+1, taş gibi bir Türkiye standı! Bunun gerçekleşmesinde son bir yılda oyun sektörünün değeri hakkında hükümeti uyandıran DOGED (Dijital Oyun Geliştiricileri Derneği) oluşumunun katkısı çok büyük. Eh, organizasyonu ve hizmeti sağlayan da bizim şirketimiz Seti Medya olunca, haklı olarak gurur topu olarak döndük Köln'den.

Fuara Türkiye'den katılan düzinelerce sektör çalışanının – kimisi Türkiye'nin bir standı olduğunu daha önceden bilmiyor, orada karşılaşınca ağızlar mutluluktan kulaklarına varıyordu- bir araya gelip konuşabilecekleri, ilk kez tanıştıkları potansiyel müşterilerine "dilerseniz 2 saat sonra standımızda görüşelim" diye randevuyla birlikte çaktırmadan güven de verebilecekleri bir yerleri vardı artık.

Dünya oyun sektörünün değerini kabul etmişken, bizim hâlâ bebek adımlarıyla, ağır aksak ilerliyor olmamız elbette üzüyor beni. Ama ülkemizin şu an içinde bulunduğu durumu, daha geniş düşününce de, üstünden eksik olmayan çeşitli negatif durumları göz önünde bulunduruncа en azından bizim sektörde bir şeylerin olumlu yönde ilerlediğini görmek herkesi çok mutlu etti bu sene.

Genelde büyük fuarların sonunda herkes yorgunluktan bayılmak üzere olduğundan hızla uzaklaşmak ister. Bu kez fuarın sonunda "business" holleri toparlanırken, herkesin yüzünde bir gülümseme ve aklında aynı cümle vardı: "Seneye daha büyüğünde görüşmek ümidiyle!"

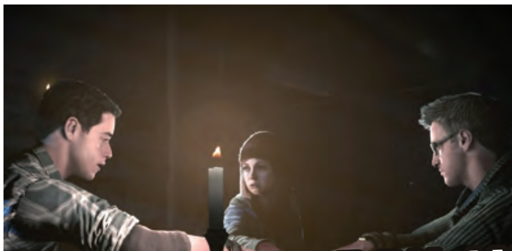
İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Anna's Quest	8+	75
F1 2015	8	65
God of War 3 Remastered	6	81
Her Story	7	87
Invisible Inc.	8	83
Journey	9	92
Massive Chalice	7	72
Persona 4 Arena Ultimax	7	84
Portal Stories: Mel	8	-
Pro Cycling Manager Season 2015	7	67
Rocket League	8	85
Starpoint Gemini 2	7	70
The Amber Throne	6+	-
The Magic Circle	9	80
The Vanishing of Ethan Carter	8+	80
Toukiden Kiwami	7+	74
You Must Build a Boat	7+	70

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.







İNCELEMELERDE BU AY

Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

- **10** Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.
- **9** Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.
- **8** Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.
- **7** İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.
- **6** Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.
- **5** Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
- **4** Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
- **3** Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
- **2** Berbat bir oyun.
- **1** Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

BİRAZ DA BİZDEN İSTATİSTİKLER...

Ülkemizin oyun sektörü tam bir "gri cenneti" olduğu ve herkes devlet sırrı gibi satışlarını, gelirlerini sakladığı için, sağlıklı bir veri tabanı ve istatistik havuz oluşturmak mümkün değil. Neyse ki Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) var da, genel teknoloji kullanımı hakkında bir fikir sahibi oluyoruz. TÜİK'in yaptığı taptaze "Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım" araştırmasına göre, Nisan 2015 itibariyle durumumuz şöyle:

- Türkiye genelinde internet erişim imkânına sahip hane oranı: **%69,5**
- Genişbant interneti olan ev oranı: **%67,8**
- Darbant interneti olan ev oranı: **%2,7**

- Cep telefonu bulunan ev oranı: **%96,8**
- Sabit telefonu bulunan ev oranı: **%29,6**
- Masaüstü PC bulunan ev oranı: **%25,2**
- Dizüstü PC bulunan ev oranı: **%43,2**

İNTERNET KULLANIM SEBEPLERİ:
- Sosyal medya: **%80,9**
- Online haber, gazete, dergi okuma: **%70,2**
- Sağlıkla ilgili bilgi arama: **%66,3**
- Mal ve hizmetler hakkında bilgi sahibi olma: **%59,4**



A HIDEO KOJIMA PRODUCTION

METAL GEAR SOLID V *PHANTOM PAIN*

MERAK ETMEYİN, SPOILER VERMEYECEĞİM

-ÖMER AKDAĞ

Belki *MGS* serisi yıllardır hayatınızın bir parçasıydı, sizi şekillendiren eserlerden biri oldu. Belki ona uzaktan saygı duymakla yetindiniz. Belki de bir sürü tuhaflıkla dolu bu seriye insanların nasıl bu kadar saygı duyduğuna anlam veremediniz. Ama şu bir gerçek ki *MGS* oyun dünyasının en önemsenen serilerinden, en büyük efsanelerinden biri haline geldi.

Bu serinin içine girdiğinizde onu önemsersiniz. Çünkü bu, görevinizin düşmanları öldürmek olduğu bir yapım değil. Bir yerlere sızdığınız ama ana karakterinizin etrafında şekillenen hikâye örgüsüyle öne çıkan bir yapım da değil. Bu, gerçek tarih üzerine; kullanılmış ve kullanılan askeri felsefeler ve stratejiler, yaşanmış ve yaşanmakta olan gerçek olaylar üzerine kurulmuş, *inandırıcı* bir seri. Size mesajlar vermekle yetinmez, olayların farklı yüzlerini gösterir, üzerine felsefe yapar, size anlatmak istediğini *anlatır*. Bunu yaparken kalbinizi kırmaktan ya da epik bir hissiyat vermekten de asla geri kalmaz.

Bu öyle bir efsane ki, öyle bir "saga" ki onu yalnızca Tolkien'in *The Lord of the Rings*'iyle, Puzo ve Coppola'nın *The Godfather*'ıyla aynı kefeye koyabilirsiniz. Ve bu efsanenin **Hideo Kojima**'nın dehasından çıkan son üyesi *The Phantom Pain*… Anlatılacak o kadar çok şey var ki… Ama en azından şunu söyleyeyim şimdiden; oyunun aşırı olumlu ilk inceleme puanları gelmeye başladığında biraz şüpheye düştüm. *MGS* serisine karşı var olan olumlu önyargının sonucu olabilirdi bu nihayetinde. Gerçekten de "o kadar" iyi olabilir miydi *TPP*? Kafamda bu şüpheyle girdim, oynadım, bitirdim. Ve söyleyebilirim ki oyun dünyasından çıkmış en büyük yapımlardan biriyle karşı karşıyasınız!

MGS GİBİ OLMAYAN MGS

Öncelikle şunun altını çok net bir şekilde çizmem gerek; *The Phantom Pain*, önceki *MGS*'lerden çok çok farklı bir oyun. Bunu hem hikâye anlatımı için söylüyorum hem de oynanış için. Her bir *MGS*'nin kendine ait oynanış mekanikleri, değindiği farklı temalar, verdiği farklı bir hissiyat vardı elbette. Ama bu sefer *tamamen farklı* bir noktadayız.

The Phantom Pain elbette hâlâ bir *MGS* oyunu. Önceki oyunlar dediğim gibi yine birbirlerinden ayrışıyor olsa da hepsinden aldığınız ortak bir *MGS* tonu hissi vardır ya, o hissi hâlâ alabiliyorsunuz, o konuda endişeniz olmasın. Ama oyunun kendisinin hissi çok daha ağır basıyor.

Önce bir hikâyeye değinmek istiyorum ama yazının başındaki spota da koca koca yazdığım gibi herhangi bir spoiler vermeyeceğim. Zaten oyunun fragmanlarını izlediğime bile pişmanım ama gel bunu fragmanları ağzı açık tekrar tekrar izleyen birkaç hafta önceki genç Ömer'e anlat şimdi. Yalnızca bilinen en bariz şeylerden gidecek olursak kısaca; *Ground Zeroes*'un sonunda yaşanan helikopter kazasının ardından Snake, dokuz yıl süren bir komaya girmiştir. Komadan uyanmasının ardından içinde bulunduğu hastane saldırıya uğrar. Bu epik girişin bayağı bir kısmını fragmanlarda da izlediniz zaten. İnanılmaz bir gerilim ve aksiyon yaşatmasının yanı sıra aşırı da bir kafa karışıklığı yaratıyor giriş. Ahab kim? Ishmael kim? Yanan adam kim? Bu havada süzülen çocuk kim? Bu adamlar hastaneye saldırmak için Snake'in uyanmasını mı beklemiş? Bizi bu hastaneye kim getirdi? Sorular sorular…

METAL GEAR TARİHÇESİ

Oynanış olarak ne kadar üst düzey olsa da MGS nihayetinde hikâyenin merkezde olduğu bir seri. TPP içindeki teyp kayıtlarından serinin öncesine dair bütün önemli noktaları öğrenebilirsiniz ama yeterli gelip gelmeyeceğine dair kesin bir şey söyleyemem. O nedenle OGZ Online'a olabildiğince ayrıntılı bir tarihçe yazısı karaladım. Oyunları oynamadıysanız ya da oynamış olsanız da pek hatırlamıyorsanız TPP'ye girişmeden önce oraya mutlaka göz atın: tinyurl.com/ogz-95-metal-gear-tarihcesi



Snake oradan kurtulur ve eski dostları Ocelot ve Miller'ın da yardımıyla yeniden paralı asker organizasyonu işine geri döner, Diamond Dogs'u kurar. Amaçları Snake'in, yani Big Boss'un efsaneleşmiş isminin de yardımıyla büyümek, güçlenmek ve MSF üssüne saldıran Cipher'dan ve Skull Face'ten intikam almaktır.

Üzgünüm, bu espriyi yapmak istemezdim ama tam yeri: Tatlı dil yılanı deliğinden çıkarır (evet spot bu)

İntikam oyunun en önemli temalarından biri. Elbette *MGS*'den ve serinin aklı başında karakterlerinden bahsediyoruz. "İntikam alacağım, asacağım, keseceğim" şeklinde bir mantık yok. Alınacak intikamın gerekliliği var. İntikamın yanı sıra çocuk askerler, işkence ve daha bir sürü hassas temaya değiniyor oyun. Ama bunlara yalnızca değinmekle kalıyor diyebilirim. Çok derinlemesine işlemiyor. Oyunun asıl derinlemesine içine daldığı konu ise lengüistik, yani dilbilim.

"İçinde yaşadığımız yer bir ulus değil, bir dil. Karıştırmayın, bizim asıl memleketimiz ulusal dilimizdir" şeklindeki Romanya atasözünden yola çıkan, özellikle İngilizceden girerek hâkim kültürlerin istila anlayışındaki dilin temel işlevine bolca kafa yoruyor oyun. Lengüistikle pek içli dışlı biri olmasam da konuya ilişkin farklı açılar yakalamamı sağladı *TPP*. En basitinden örnek vereyim; İngilizcedeki "beautiful" yani "güzel" kelimesiyle bir Afrika dilinde aynı anlama gelen kelimenin aslında verdiği farklı hissiyatlar, kişinin zihninde canlandırdığı farklı sahneler var. Bu kelimelerin biri silindiği zaman dünya üzerinden o hissiyat da silinmiş oluyor. Bunun sonucunu, dünyanın tek bir parça haline gelmesi sürecinde atılan bir adım olarak mı, yoksa insanlığın yarattığı bazı şeyleri kaybederek geriye gitmesi olarak mı yorumlayacağınız size kalmış.

SORULAR, YANITLAR, SORULAR, SORULAR...

Kronolojik olarak *TPP*'nin öncesinde geçen *MGS 3*, *Peace Walker* ve *Ground Zeroes*'tan sonra akıllarda çok fazla soru oluşmuştu. Big Boss'un dünya için bir nükleer tehdit unsuru haline gelmesi, *Ground Zeroes* ve *Metal Gear 1* arasındaki 20 yılda oluyor ayrıca. Yani *TPP*'nin yanıt vermesini umduğumuz çok fazla şey vardı. Bu süre zarfında Big Boss'un başına neler geldi? Zero'ya, Ocelot'a, Miller'a, Huey'e, Strangelove'a, Chico'ya, Amanda'ya ne oldu? Skull Face'in aklından neler geçiyor? Tabii ki spesifik şeylerden bahsetmeyeceğim ama *TPP*'yi bitirdikten sonra bu yanıtların çoğuna ulaşacağınızı söyleyebilirim.

Bir de işin fragmanlar ve teoriler boyutu var tabii. Gördüğümüz sahnelerden yüzlerce teori üretilmişti; Quiet aslında Chico'ymuş, Snake aslında Adile Naşit'miş... Teorileri okuduysanız ya da kendiniz bir mantık üretmeye çalıştıysanız bir şeyleri tutturmuş da olabilirsiniz elbette ama Hideo Kojima yine bolca ters köşe yapmayı da başarmış, merak etmeyin.

Yalnız dediğim gibi, *TPP* oynanış açısından da hikâye anlatımı açısından da çok farklı bir yerde duruyor. Bir kere oyun gerçekten sert. Acımasızlık, ölüm sürekli yanınızda olacak. Olumsuzluklar yalnızca sizin başınıza da gelmeyecek, siz bizzat başkalarının başına gelmesini sağlayacaksınız. Ama *TPP*'yi bir yandan dünyanın en naif laflarını eden bir yandan da düşmanlarının kanında banyo yapan karakterlerle dolu o oyunlarla, ya da sırf oyuncu üzülsün diye hazırlanan sahnelerle şişirilmiş oyunlarla karıştırmayınız. *TPP* size bir şey anlatıyor; Big Boss'un düşüşünü. Big Boss bu kez işkence aletine bağlanmış durumda değil, bizzat işkence aletinin başında. Başınıza kötü şeyler gelecek, bulduğunuz kasetlerde yaşanmış acıklı hikâyeler dinleyeceksiniz. Ve unutmayın, bu dünya giderek daha çok savaş ekonomisi üzerinden dönmeye başlıyor, paralı asker organizasyonları giderek daha da önemli hale geliyor ve siz bu düzene zarar vermeye değil, bu düzenin en güçlü piyonu olmaya ve intikam almaya çalışıyorsunuz.

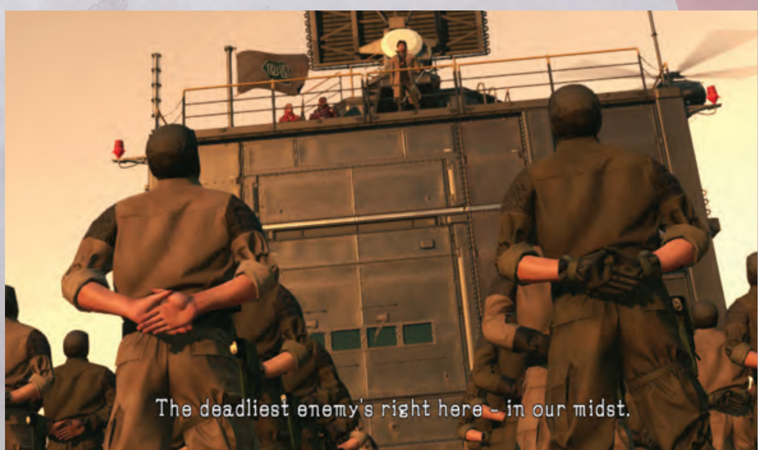
Hikâye anlatımı konusunda *TPP*'nin serinin diğer oyunlarından ayrıştığı çok temel bir nokta daha var; hikâye odaklı bir oyun değil bu. Bu söylediğimi başka bir oyun için söylüyor olsam gayet normal. Ama saatlerce ara sahne izlediğiniz *MGS* serisinden bahsediyoruz. *TPP* uzun bir oyun. Benim ana hikâyeyi bitirmem, hayli hızlı bir oynayışla 50 saat civarı sürdü. Ve bunun içindeki videoların toplamı, çok daha kısa bir oyun olan *MGS 4*'ün tahminimce yarısı kadardır en fazla. Ancak işte bu hâlâ bir

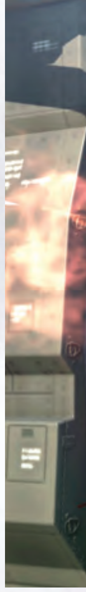




Göreve giderken şöyle neşeli bir şeyler çalalım...

Buralar bir gün Outer Heaven'ın yapıtaşı olacak.







ÜZGÜNÜM, BU ESPRİYİ YAPMAK İSTEMEZDİM AMA TAM YERİ: TATLI DİL YILANI DELİĞİNDEN ÇIKARIR

Suskun olduğunuz kadar güzelsiniz de kuzum.



Yol arkadaşlarınıza iyi bakarsanız oyunda size gerek kalmayabilir.



MGS. Ara sahneler hem sinematik olarak hem de anlam olarak muhteşem. Hideo Kojima her yeni oyunla bir film yönetmeni olarak da kendisini aşıyor gerçekten. Yine de oyunda codec sistemi yine olsaydı, diğer karakterlerle istediğimiz an iletişim kurabilseydik keşke demeden de geçemeyeceğim.

Ama her şey bir yana, dediğim gibi *TPP* daha az hikâye odaklı bir oyun ve bu durum ancak oynanış olarak böylesine mükemmel bir oyun olmasaydı göze batabilirdi.

EFSANEVİ ASKER

Serinin önceki oyunlarının ne kadar büyük bir hayranı olduğumu söylememe gerek yok sanırım. Hikâyeleri bir yana, kendine özgü ve keyifli oynanışlarını da çok severim. Ancak *MGS* serisinin dünyanın en iyi oynanış mekaniklerine sahip olmadığını da kabul etmek lazım. Ama *TPP* farklı. *TPP*, oynanış olarak yapılmış ve şu anki imkânlarla yapılabilecek en iyi oyunlardan biri.

İçinde o kadar çok şey var ki ilk başta boğulacakmışsınız gibi geliyor. Her mekaniğe ne kadar rahat alışabildiğinizi gördüğünüzdeyse, işte o an her şey çok güzelleşiyor. Oyunun türünün ne olduğunun altını çizerek anlatmaya (en azından denemeye) başlayayım; bu bir stealth-action, yani gizliliğe dayalı aksiyon oyunu.

Ve, bunu duyduğumda ilk başta gerçekten şaşırmıştım, *TPP*, açık dünya yapısına sahip. Şaşırmıştım çünkü benim açık dünya yapısından anladığım *Skyrim* gibi, *The Witcher 3* gibi haritayı keşfe çıktığınız, NPC'lerden yan görevler aldığınız bir yapı. Ama *TPP*'nin açık dünyası oldukça farklı. Belki biraz *Far Cry 3* ve *4*'e benzetebilirsiniz.

AÇIK DÜNYANIN MGS'YE ETKİSİ

Elinizin altında iki büyük silah, bir küçük silah ve el bombaları, fulton aygıtı, boş şarjör gibi bir sürü ıvır zıvır ekipman var. Üssünüzden yola çıkıyor ve görevlerinizin yakınında bir yere helikopterle iniş yapıyorsunuz. Önce görevin olduğu yere gitme evresi başlıyor. Genelde yolunuzun üstünde düşman askerlerinin kontrolündeki ufak tefek bölgeler bulunuyor. Bunlara bulaşmak ya da yanından gizli gizli geçip gitmek size kalmış. Görevinizin olduğu bölgeye geldiğinizde ilk önce dürbününüzle bölgeyi tarayıp düşmanların, hedefinizin vs. nerelerde olduğunu belirlemeye çalışıyorsunuz. Hedefinize nasıl yaklaşacağınız ise tamamen size kalmış. Tamamen.

Mesela gizlilik kasmadan direkt dalmaya karar verdiniz. Bir kere inanılmaz bir silah çeşitliliği var. Tabancalar, tüfekler, sniper'lar, roketatarlar, el bombaları, gaz bombaları, hasar verenler, sersemletenler… Gerçekçi bir askeri oyunda ne görmeyi umuyorsanız hepsi var. Bunun yanına helikopter desteği vs. gibi yardım çağırma imkânları da elinizde.

Yalnız ben gizlenmeye pek gerek olmayan gizliliğe dayalı oyunlardan çok hoşlanmam, ki genelde öyle olurlar. *TPP* de öyle olur sanmıştım. Bu yazıyı yetiştirmek için hızlıca oyunu bitirmem gerekiyordu ve "pek gizlilik kasmam, aksiyona girer hızlıca hallederim" diye düşünüyordum. *Ground Zeroes*'ta herkesi gayet kolay temizleyebiliyordunuz neticede. Çok yanılmışım.

OYUN ZOR

Oyunun başları için bunu çok söyleyemem tabii. Ama sonraları tam bir kâbus… Bir yerde saldırıya uğrayanlar direkt telsizle yardım çağırıyor. Önce radyo vericilerini indirebilirseniz ne âlâ. Bunun dışında adamların elinin altında zırhlı araçlar olabiliyor. Siz istediğiniz kadar zırh giyin, bir tankla yüz yüze gelmek istemezsiniz. Bunun üzerine bir de helikopter desteği çağırdıklarını düşünün. Hele bir süre sonra komple ağır zırh giymiş askerler çıkıyor karşınıza ki aman diyeyim. Yanlarında patlayan el bombasından bile etkilenmiyor bu adamlar. Karşınıza çıktığı anda üzerine koşup yakın dövüş teknikleriyle sersemletmeye

MGS 6 GELİR Mİ?

Bilmiyorum. Ama şunu söyleyeyim; Ground Zeroes'la Metal Gear 1 arasında 20 yıl var ya hani... İşte TPP'de bu 20 yıldaki bütün gelişmelere şahit olmuyoruz. Halen anlatılabilecek şeyler var. Ama anlatılması şart mı? Değil. Diğer taraftan MGS serisinin her oyununun son oyun olacak şekilde yapıldığını da hatırlatırım. Yani MGS 2'nin de, 3'ün de, 4'ün de, PW'nin de, 5'in de ilk başta yapılması düşünülmüyordu. Hikâyeyi tamamlamak için şart olmayan oyunlardı ama yapıldılar. Yani söylemek istediğim; hikâyenin tamamlanması için MGS 6'ya ihtiyacımız yok ama olursa eğreti de durmaz. Olursa şöyle eğreti durur; Kojima'yla Konami'nin yollarının ayrıldığını biliyorsunuz. MGS 6 olursa onu Kojima değil, Konami'nin altında başka bir stüdyo yapar. Hikâyenin ana hatları belli, hikâye yazılabilir, orada sıkıntı yok. Ama Kojima'nın dokunuşu, yazımı, sahne yönetimi vs. olmadan bir MGS, MGS olabilir mi, takdiri size bırakıyorum.



ÜS BASACAKTIK

TPP'nin en heyecan uyandırıcı tarafı olmasa da insanların birbirinin üssünü basabileceği, hayli de tatlı duran bir online tarafı var. Bunu da denemek isterdik ama oyunun çıkışından bu yana sunucular göçük vaziyette. Henüz kimse o olaylara giremedi. Önümüzdeki aya bir şeyler karalarız artık bununla ilgili.

METAL GEAR ONLINE?

TPP'yi satın aldığınızda yeni çıkacak Metal Gear Online'a da sahip oluyorsunuz. Ancak MGO henüz yayınlanmadı. Konsollarda 6 Ekim'de, PC'de ise 16 Ocak'ta çıkacak.



çalışıyorsunuz ama yaklaşamayacaksanız silahlı çatışmada 1'e 1'de bile şansınız çok az (ki çok büyük ihtimalle o oran 1'e 1 olmayacak). Kısacası istediğiniz kadar aksiyon seviyor olun, ortamlara dalıp herkesi taramaya alışmış olun, *TPP*'de bir süre sonra sürüne sürüne, milim milim ilerlemeye başlayacaksınız. O sırada yanınızdan geçenler de derinlerden gelen bir ses duyacak: yusuf yusuf yusuf yusuf…

Öyleyse gizli ilerlemek şart. Bunu yapmanın da sayısız yöntemi var elbette. Kimseye bulaşmadan, sürünerek, kıyıdan kıyıdan hedefinize ulaşmaya çalışabilirsiniz. Bu durumda seçtiğiniz rotanın coğrafi özellikleri, ışıklandırma durumu vs. çok önemli tabii. İyi analiz yapmalı ve sabırlı olmalısınız. Ya da susturuculu silahınızla düşmanları indire indire, kimse görmesin diye uğraşarak ilerlemeye de çalışabilirsiniz. Kulağa geldiğinden daha riskli, emin olun.

Yani genel hissi nasıl tarif etsem bilemiyorum ki… Üssü uzaktan gözleyip analiz yapmak, bir yol haritası çizmek, gizlenerek ilerlemeye çalışmak, o gerilimi yaşamak, başarınca alınan o his, başaramayınca girilen o aksiyonun öfkesi… Yani o *MGS* serisine özgü fulton balonlamaları, garip garip eşyalar, özel güçleri bulunan karakterler gibi şeylere aldanmayın. Bu oyun inanılmaz derecede gerçekçi bir hisse sahip. Bu gerçekçiliği sağlayan öğelerin başında da oyunun organikliği geliyor. Yani olay patlak verdiğinde askerler önceden belirlenmiş bir script doğrultusunda saldırıya geçmiyor. O an neyin doğru olduğuna karar verip onu yapıyorlar ve o kadar parlak ki yapay zekâ, bu organiklik içinde bir açık bulup ondan istifade etmek mümkün değil.

MOTHER BASE BİR GÜNDE KURULMADI

Tabii oyunda bütün zamanınızı üslere sızmaya çalışarak geçirmiyorsunuz. Araziden ot, irili ufaklı üslerden de kimyasal kaynak topluyorsunuz. Eh bir de paralı askersiniz tabii, yaptığınız görevlerden (veya askerlerinizi yolladıklarınızdan) para kazanıyorsunuz. Bütün bu kaynaklarınızı da üssünüzü daha fazla geliştirmek için harcıyorsunuz. Yeni platformlar ekliyorsunuz, daha fazla kapasite kazanıyorsunuz, daha fazla gönüllü asker çekiyorsunuz, daha fazla kazanıyorsunuz… Askerlerinize görev dağılımı yapıyorsunuz. Kimisi destek birimi oluyor, kimisi araştırma-geliştirmede çalışıyor, kimisi sağlık merkezinde... Ne kadar çok ve iyi biriminiz varsa, o kadar çok geliriniz ve o kadar iyi silah ve envanteriniz olacak demektir. Tabii çıktığınız görevlerde öldürmeden etkisiz hale getirdiğiniz askerleri üssünüze yollayıp size katılmalarını sağlamak oyunun en önemli uğraşlarından biri. Kısacası üste yaptıklarınız savaş alanını direkt etkiliyor, savaş alanında yaptıklarınız da üssü direkt etkiliyor. Çok iyi işleyen bir bağ var aralarında. Ayrıca çok uğraşmak istemeyenler üssün



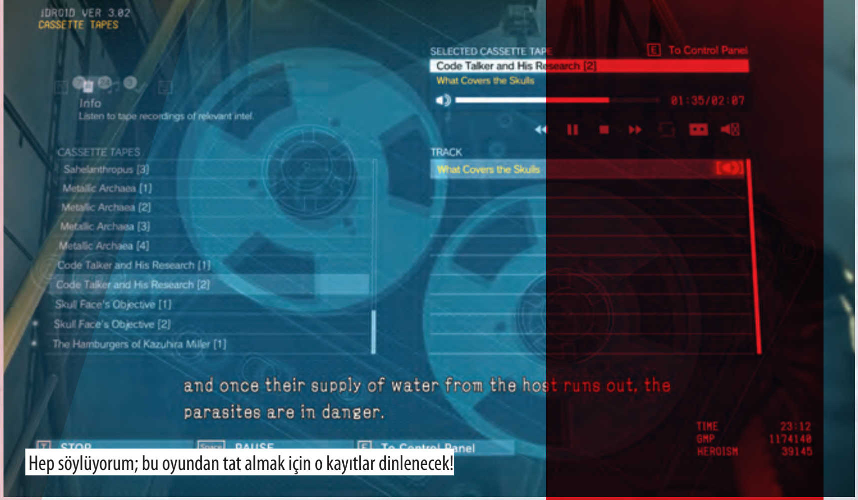
Üsse topladığınız insanlar ilginçtir ki çok çabuk sizin tarafa geçiveriyorlar.





Kim bu arkadaş? Umarım oynamadan öğrenmezsiniz.





Hep söylüyorum; bu oyundan tat almak için o kayıtlar dinlenecek!



BUDDY'LERİNİZ

Düşman topraklarında kendi başınıza değilsiniz. Seçebileceğiniz ve her biri çok farklı oynanış tecrübeleri sunan 4 yancınız var. D-Walker dışındakileri ne kadar çok seçerseniz aranızdaki bağ da o kadar çok gelişiyor, buddy'leriniz o kadar fazla özellik kazanıyor. Biraz şizofrenseniz D-Walker'la da konuşup bağ geliştirmeye çalışabilirsiniz tabii ama bence yanıt vermesini beklemeyin.



D-HORSE

At var! Yani bildiğiniz at işte. Uzun mesafeleri koşmak ya da engelli arazide araçla sıkıntı yaşamak istemiyorsanız atla yol almak her zaman güzel bir tercih. Bütün arazi tiplerinde gayet güzelce ve hızlıca ilerleyebilirsiniz.



D-DOG

Favorim. Yavruyken karşınıza çıkıp bir süre sonra sizinle görevlere çıkacak. Havlayarak uzaktaki düşmanı yanınıza çekebiliyor, hatta onları öldürebiliyor. Yalnız en iyi özelliği yakınlardaki düşmanların kokusunu alması. Dürbününüzle tespit edemediğiniz düşmanlar mutlaka çıkıyor ve başınıza bela açmaları hayli olası.D-D bunun önüne geçebiliyor işte. Eğer bir üsse gizli şekilde sızacaksanız bir numaralı tercihiniz olsun. Ayrıca çok şeker.



QUITE

Bu da şeker tabii. Eğer aşırı acımasız bir karar vermezseniz size katılıyor. Quiet manevra kabiliyeti çok yüksek bir keskin nişancı. Hasar verici ya da bayıltıcı tüfek kullanabiliyor. Bir üssü keşfe yollayabilir, ortalıktaki düşmanların nerelerde olduğunu öğrenebilirsiniz. Birilerine saldırtabilirsiniz ama susturuculu sniper'a çok sonra ulaşabildiğinizden başınız belaya girebilir. Quiet'ı seçin, "sen şu üssü bir temizleyiver" deyin, gerisine dokunmayın.

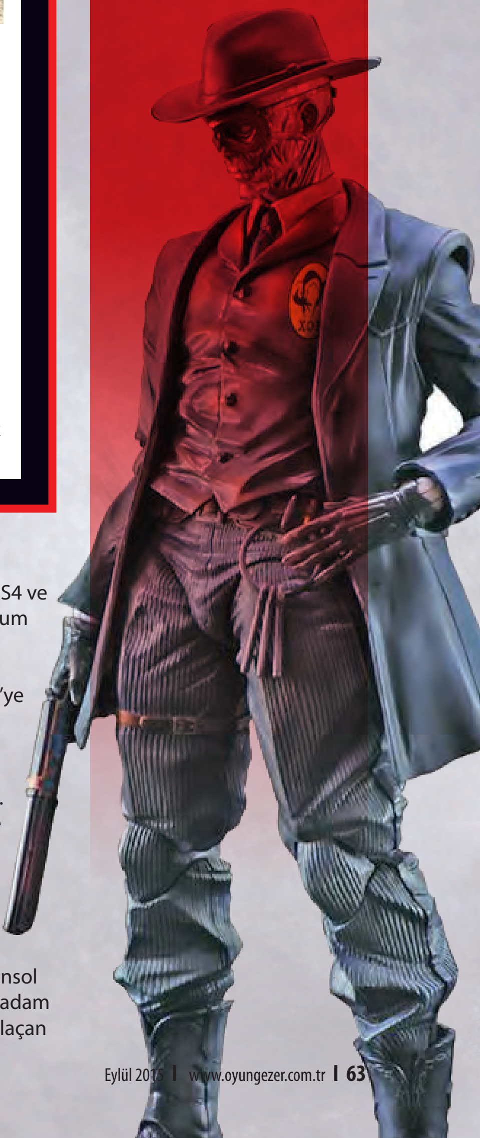


D-WALKER

Bir insanın binebileceği boyutta, tekerlekleri de olan, bi-pedal bir mecha. İlk başta susturuculu, bayıltıcı silahlarla geliyor ama aldatmasın, D-Walker gizlilik için uygun bir aygıt değil. Takın topunu tüfeğini, ortama dalın. Aksiyon istiyorsanız D-Walker hem savunma hem saldırı olarak çok işlevsel. Çok da hızlı ayrıca.

KONAMI'DEN UCUZ BİR NUMARA DAHA

Oyunun dosyalarında aslında olan ama sonradan çıkarılan bir görev olduğu ortaya çıktı. DLC olarak ekstra görev satılmasıyla pek sıkıntım yok ama bu çıkarılan görev oyundaki en önemli karakterlerden biriyle ilgili ve gerçekten son derece önemli. Şu an oyunu bitirdiğinizde hikâyenin uçlarından birinin havada kaldığını fark edeceksiniz. Cidden terbiyesizlik olmuş.



çoğu işini otomatiğe de bağlatabiliyor ama bunları bizzat yapmanın da ayrı bir keyif olduğunu söylemeliyim. Bir tek üssümüzün çok boş olmasından biraz şikâyet edebilirim. Birkaç atış talimi dışında yapılabilecek pek bir şey yok.

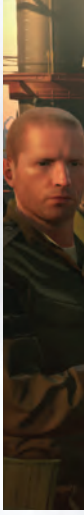
MGS PC'DE Mİ OYNANIR YA...

Oyunun çıkış tarihi açıklanmadan önce kendime verdiğim bir söz vardı; eğer PC çıkış tarihi konsol çıkış tarihinden eğer en fazla üç ay uzaktaysa ben PC'yi bekleyecektim. Sonra aralarında sadece 15 günlük bir fark olacağı duyuruldu ve havalara uçtum. Ve sonra çıkış tarihi daha da geriye, konsollarla aynı zamana alındı, nasıl sevindiğimi anlatamam.

Yani aslında kendimi biraz ihanet etmiş gibi hissetmiyor değilim. *MGS* diye bir oyunla tanışmamızı sağlayan alet Playstation neticede. Sanki serinin evi orasıymış gibi hissediyorum ben hâlâ. Ama *Ground Zeroes*'u bütün platformlarda oynamış biri olarak, tabii ki oyunun PS4 ve X-One versiyonlarının da gayet iyi olduğunu biliyorum ama PC'de cidden daha bir doğal hissettiriyordu.

Ground Zeroes'un PC'si son derece iyi olsa da *TPP*'ye dair kısmen şüphe duymuyor da değildim hani. Sonuçta kat kat büyük bir oyun alanında, daha çok düşmanın içinde, tuhaf tuhaf hava şartları altında, daha fazla görsel efekte sahip silahlar kullanacaktık. PC optimizasyonu kolay olmasa gerekti. Hem siz de biliyorsunuz, bu gözler son yıllarda nice PC port'u rezaletleri gördü. Ama dostlar, *TPP*'nin PC port'u resmen ders veriyor!

Bir kere aynı *Ground Zeroes*'taki gibi klavye-fare kontrolleri harika çalışıyor. Yanlış anlamayın, konsol düşmanı ya da gamepad'le oyun oynayamayan bir adam falan değilim. Ama *TPP* gibi nişan almanın, etrafı kolaçan



YENİ BAŞLAYACAKLARA İPUÇLARI

• **SÜRÜNÜN:** Sürünmek neredeyse hile etkisine sahip. Hele etrafınızda ot falan varsa sizi görebilmek için iyice dibinize girmeleri gerek. Helikopterlerin ya da gözetleme kulelerinin spot ışıklarından da neredeyse hiç etkilenmiyorsunuz. Evet, yavaş ilerliyorsunuz ama değer.

• **ÇEVRİMDIŞI OYNAYIN:** Oyunun online özellikleri bu yazıyı yazdığım sıralarda pek çalışmıyor zaten. Sunucuya bağlanmaya çalışırken de menülerde dolaşmak işkence haline geliyor. Direkt olarak çevrimdışı oynayın, tadınız kaçmasın.

• **SARI İŞARETLİ GÖREVLER:** Asıl görev listenizdeki ya da yan görev listenizdeki sarı işaretli görevler ana hikâyeyle alakalı. Eğer hiç öyle görev yoksa birkaç ufak tefek yan görev yapmanız gerekiyor demektir.

• **PHANTOM CİGAR:** Envanterinizdeki bu küçük elektronik sigarayı unutmayın. Zamanı ileri almanızı sağlıyor. Bir üsse gündüz sızamıyorsanız şansınızı gece denemek isteyebilirsiniz.

• **KENDİNİZİ KARGOLATIN:** Üssünüzde helikopter pistlerinin yanında küçük, sarı bir alan oluyor. Orada durup bir kutunun içine girin. Üsteki herhangi bir platforma kolaylıkla gidebilirsiniz. Helikopterden de, otomobilden de çok daha hızlı. Benzer bir şekilde dış bölgelerde de kendinizi üslerin içine kargolatabiliyorsunuz.

• **OTOMATİK ASKER GÖREVLENDİRMESİ:** Askerlerinizin görev dağılımını kendiniz yapsanız daha iyi elbette ama uğraşmak istemiyorsanız görev dağılımı ekranında V tuşuna basarak otomatik yaptırabileceğiniz unutmayın.

• **SİLAH USTASI:** Yan görevlerde çok göze batmayan "Legendary Gunsmith" görevi var. Onu atlamayın. Silah kişiselleştirmesine kavuşacaksınız.

• **BOŞ ŞARJÖRLER:** En uzun süren ama en etkili yöntemlerden biri biraz ilerinize boş şarjörler fırlata fırlata düşmanların ilgisini oraya çekmek. Diğerlerinden uzaklaşan askeri temiz bir şekilde indirebilirsiniz.

• **SAĞLIK MERKEZİNİZDEKİ ODA:** Bir süre sonra eski Mother Base askerlerini bulmakla ilgili bir yan görev serisi başlıyor. Bunların ilkini yaptıktan sonra üssünüzdeki sağlık merkezi platformuna gidin. Helikopter pistinin karşısındaki, iki binanın arasındaki koridora girin. İlerden sağa dönün. Merdivenlerden ikinci kata çıkın. Orada bir oda var. Daha fazlasını söylemeyeyim. Sözünü ettiğim görevleri yaptıkça odaya gitmeye devam edin tabii.

• **DOĞUM GÜNÜ:** Oyuna başlarken doğum gününüzü girmeniz istenecek. Yakın bir tarih girin, o tarihte bir üssünüze uğrayın.

• **QUIET GÖREVİ:** Quiet ile bağınızı en üst seviyeye çıkardıysanız ve 43. görevi yaptıysanız Quiet'la ilgili bir görev açılıyor. Ama çok zor olduğundan o görevi oyunun sonlarına kadar hiç açmamanızı öneririm. Bunun için ise şöyle bir şey yapabiliyorsunuz; eğer ambleminizde kelebek işareti kullanırsanız Quiet'la bağınız olumsuz etkileniyor, dolayısıyla görev açılmıyor. Bu sözümü sorgulamadan dinleyiniz, o görevi çok sonra açmak ve yapmak isteyeceksiniz. Çok zor gerçekten.









etmenin aşırı önemli olduğu bir oyunda klavye-farenin ne kadar can kurtardığını ben bilirim.

Oyunun PC'sinin performans tarafındaki başarısı da bir o kadar muazzam. FOX Engine'in muhteşem görünen bir oyun motoru olduğu konusunda hepimiz hemfikirizdir sanıyorum. En gelişmişi olmasa da en gelişmişlerinden biridir yani. Bunu görmek için şu sayfalardaki ekran görüntülerine bakmanız yeterli.

Sistem gereksinimleri vs. olaylarına çok giremeyeceğim, ona internetten bakabilirsiniz ama performans konusunda şöyle bir şey paylaşayım: Benim orta şeker makinemde *The Witcher 3*'ü ortalama üstü bir ayarda sorunsuz bir şekilde oynamıştım. *TPP*'yi ise en yüksek ayarlarda oynadım! Yıllardır en yüksek ayarlarda oyun oynamıyordum ben yahu! Ve "biraz kassın ama iyi görünsün" insanlarından değilimdir, süper hızlı çalışması lazım benim için oyunun. Ve *TPP* canavar gibi çalışıyor. Çok nadiren 1-2 saniyelik anlamsız FPS düşmeleri oluyor nedense ama görmezden gelinebilecek seviyede. Peki bug var mı? 1-2 çok ufak şeye denk geldim. Yok denecek kadar az. Kısacası mükemmele yakın bir PC port'uyla karşı karşıyayız. Yürekten dilerim ki diğer firmalara ders olsun.

OLUMSUZLUK GÖREMİYORUM, NVG GETİRİN

Yazıyı yavaş yavaş toparlamaya çalışırken olumsuz gördüğüm yönleri düşünmeye çalıştım ama pek öyle hayati bir şey de gelmedi aklıma doğrusu. Yani tek büyük hayal kırıklığı hikâyede gördüklerimiz değil göremediklerimiz oldu benim için. Daha net söylemek gerekirse; kronolojik olarak daha sonraki oyunlardaki birkaç belli karakteri de görmek isterdim. Ama bu da bir dilekti nihayetinde. Söz verdiler de olmadı diye bir şey yok sonuçta. Onun dışında hikâyenin kendi içinde çok iyi başlayıp tek bir görev dışında (buna dair bir kutu olacak buralarda) çok iyi



ELBETTE BU HİKÂYE HİÇ BİTMESİN İSTİYOR İNSAN AMA KOJİMA OLMAYACAKSA HİKÂYE DE BİTSİN...





bağlandığını söyleyebilirim size.

Ha, bir de şunu söyleyeyim, fragmanlarda gördüğümüz bütün o acayiplikler için "hepsi hayalmiş, hepsi halüsinasyonmuş" gibi ucuz bir yanıtla çıkmadığı için de Kojima'ya teşekkür ediyorum. Neredeyse her şey serinin kendine özgü mantık yapısı içinde yerine gayet oturuyor. Bu kendine özgü mantık yapısı aslında "bilimkurgu" konseptiyle net açıklanabilir. Yani bilimkurgu dediğimiz şey nihayetinde bilimsel temelleri alıp üzerine belli bir mantığa oturan kurgusal şeyler eklemek değil midir? Bu bağlamda *MGS* çok temel olarak bir bilimkurgu serisi. Çok saçma görünen bir şeyi alıp, o gördüğümüzün doğaüstü olmadığını bilimsel bir dille anlatan ve dakikalarca süren teyp kayıtları her zaman emrinize amade. *MGS*'nin bu kendi mantığını, gerçekten mantıklı olduğunu hissettirerek aktardığı yapısını her zaman sevmişimdir.

Tam olumsuz taraflar demiştim ki yine oyunu övmeye başlamışım. Yani ne sayılabilir başka… Mesela *Ground Zeroes*'taki Camp Omega kadar komplike üsler ya da tesisler olmaması sayılabilir. Ama hemen kendi mantığımı çürütmem gerekirse, oyun 80'lerde Afganistan ve Afrika'da geçiyor. Küba'daki Amerikan yapımı bir askeri üssün gelişmiş yapısına sahip bir şeyler görmek de doğru hissettirmeyebilirdi.

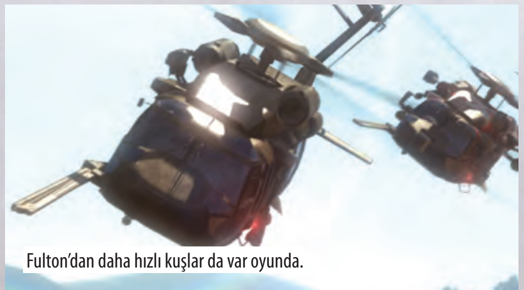
Gerçek bir eksi söylemek gerekirse; *MGS* serisinin boss savaşları her zaman efsane olmuştur. Burada teke tek dövüştüğünüz boss'lar çok nadir. Skulls denilen tiplerle toplu kapışmalar oluyor ve ciddi anlamda mükemmel heyecanlı kapışmalar bunlar ama insan bir Sniper Wolf, bir Vamp karakterinde boss'larla kapışabilmeyi de istiyor *MGS*'de.

Ha, bir de… Bilmiyorum ya… Tamam, *TPP*'yi de oynadım ama **David Hayter** ya… **Keifer Sutherland**'in sesiyle Snake'i hâlâ bir türlü özdeşleştiremiyorum. Yani daha çok konuşsaydı belki de Snake zaten diğer karakterlere nazaran anlamsız derecede az konuşuyor *TPP*'de. Sutherland'i birkaç günlüğüne mi alabilmişler ne yapmışlar…

V HAS COME TO

Yıllarca, beklentilerimiz tavanda bir şekilde bekledik *TPP*'yi. Beklediğimize değdi mi? *MGS* serisine yakışan bir şekilde iyi yazılmış, epik, duygusal bir hikâyeyi çok farklı bir tonda, son derece başarılı bir şekilde sunmayı başardı. İnanılmaz çeşitlilik sahibi ve gerçekçi bir açık dünya gizlilik-aksiyon oyunu olmayı başardı. Yani evet, beklediğimize fazlasıyla değdi. *TPP*, *MGS* serisinin tepe noktası. Hatta nereden baktığınıza bağlı olarak belki de oyun dünyasının tepe noktası. Hideo Kojima ve ekibine bize bu seriyi yaşama imkânı verdiği için ve son olarak böyle bir yapımla karşımıza çıktıkları için teşekkürü borç bilirim.





Fulton'dan daha hızlı kuşlar da var oyunda.

Tür: Stealth-Action **Yapım:** Kojima Productions **Dağıtım:** Konami **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** Steam (89 TL)
Yaş Sınırı: +18 **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz95-tpp ve tinyurl.com/ogz95-mgs

+

- MGS serisine yakışan, ihtişamlı, film gibi bir hikâye
- Seride alışık olmadığımız aşırı sert ton
- Yıllardır merak edilen soruların yanıt bulması
- Ve bu yanıtların her zaman mutlu olmaması
- Anlam verilemeyen her şeyin aslında belli bir mantığının olması
- Hem gizliliğin hem aksiyonun verdiği gerçekçi his
- Tok çatışmalar
- Bir paralı asker organizasyonunu gerçekten yönetiyor olma hissi

−

- Hikâye daha uzun olabilirdi
- Daha fazla yeni karakter ve boss olabilirdi

9+

SON KARAR

Oyun dünyasının en büyük dehasının yaptığı en büyük oyun. Başka söze gerek var mı?


Oyunun atmosferi gereğinden fazla eğlendiğim hafta sonu gecelerini bir hayli andırıyor.


Kraliçenin korumalarıyla kapışmadan İngiltere'yi gördüm diyemezsiniz.



Tür: Aksiyon **Yapım:** Ubisoft **Dağıtım:** Ubisoft **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 45 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** ubisoft.com/en-GB/game/zombi/

ZOMBI

"U" DÖNÜŞÜ -ALİ SEZGİN

Size de oluyor mu bilmem... Çok beğendiğiniz, bütün dünya görsün beğensin istediğiniz bir film, hikâye, şarkı kenarda unutulup gidince sanki benim eserim haksızlığa uğramış gibi küserim herkese. "Bir daha da yok size şarkı falan" derim (duyan olmaz). Bu ruh halini oyunlarda pek yaşamıyorum neyse ki. Bağımsızları bir yana koyarak söylüyorum, iyi oyunların haberi çok hızlı yayılıyor, benim gönüllü olup ortalıkta "Alın bunu, ALIN!" diye bağırmama gerek kalmıyor pek. Lakin bu işin de istisnaları var. 2012'de ilk çıktığında hiçbirinizin umrunda olmayan *ZombiU*, beni çok uzun süre eğlendirip kendine hayran bırakmıştı. O nedenle, oyunun PC için (PS4 ve Xbox One için de) yayınlanacağını duyduğumdan beri mutluyum. Nihayet herkes takdir edecek sevdiğim oyunu!

ISIRIRSIN AMA ÖLMEZSEM SIKINTI BÜYÜK

Zombi için, yaşayan ölü temalı oyunların *Dark Souls*'u demek doğru olur sanıyorum. Sapılacak bolca yan koridor ve oda olsa da oynanışın çizgisel olması ve hata affetmemesi bu tespitimi destekliyor. Görsel olarak biraz daha İngilizleştirilmiş *Left 4 Dead* kafası var ki bu kötü bir şey değil. Detaylı apartmanlar, karanlık ara sokaklar arasında ilerlerken bir kıyamet sonrasını değil, kıyametin ta kendisini yaşadığınızı hissedeceksiniz. *Dark Souls* dedim çünkü *Zombi* de sizi zorladıkça güzelleşen bir oyun. Etrafta çok ateşli silah yok. Kullanacağınız meşe odunu, kriket sopası gibi yakın dövüş silahlarındaysa önce gerilip sonra vurmak gerekiyor ki, kafa veya bacak gibi kritik yerlere vurmazsanız onların da çok etkisi olmuyor. Diyelim böyle bir ıska oldu ve zombi sizi tuttu. Bu noktada elinizden gelen tek şey karakteriniz için yas tutmak veya mevlidine katılmak olacak çünkü elinizde zombisavar iğnelerden yoksa yere düşünce bir daha kalkma ihtimaliniz sıfır.

Oyunun ilginç yüzü aslında bu noktada ortaya çıkıyor. *Zombi*'de öleceğiniz sayısız olayın ardından en yakın kayıt noktasına değil, yeni bir karaktere geçiyorsunuz. Bu yeni karakter daha önce topladığınız eşyaları da kullanamıyor çünkü hepsi önceki kahramanınızda kaldı. Zombiler tarafından öldürülen insanların genellikle onlara katıldığını da hesaba katarsak, bu durumda bu yeniyetme silahsız karakterin gidip zombileşmiş eski ana kahramanı öldürüp eşyalarını toplaması gerekiyor. Çok ölen, dikkatsiz bir oyuncuysanız bu elbette yorucu bir iş ama ölümden dönmenin de bir bedeli olması, oyuncuyu tekrar denemekten fazlasına zorlaması açıkçası çok hoşuma gitti.

Ama WiiU'nun tablet teknolojisine sahipolmayan platformlarda oyunun mekanikleri sıkıntı yaşatabiliyor. Envanterin ve haritanın kontrolü tabletteydi WiiU'da ve oyuncu TV'ye kulak kabartıyordu bunları düzenlerken. Neyse ki kimi yerde tek tuşa atanan klavye çözümleri, kimi yerde de kullanılan saydam ekranlarla bu sorun olabildiğince hafifletilmiş.



Wii U İLE YÜZLEŞME



Wii U'YU ALMADIM ÇÜNKÜ

- Wii hayal kırıklığıydı. Çılgınlar gibi satmasına rağmen, sınırlı online desteği, önemli oyunları kaçırması ve hareket olayına fazla takılı kalması zayıf kalmıştı
- Nintendo Türkiye'de yok. Gamecube döneminde bütün oyunlarımı gidip mağazadan alabiliyorken Wii U oyunlarını internetten getirtmem gerekecekti.
- Üçüncü parti desteği yok. Nintendo dünyanın en güzel oyunlarını yapsa da, Ubisoft EA gibi önemli firmaların oyunlarını kaçırmak işime gelmedi.

Wii U'YU ALMALIYDIM ÇÜNKÜ

- Nintendo oyunları güzel. Birinci parti oyunlar halen piyasadaki en eğlenceli oyunlar ve onları kaçırıyor olmak oyun kültürüm açısından büyük bir eksiklik.
- Tablet kontrolü heyecan verici. Her ne kadar devrim yaratmasa da bu sefer farklı bir deneyim sunan yegane firma Nintendo.
- Wii U tam bir parti konsolu. Nintendo konsolları her zaman topluluk içinde oynamak için en eğlenceli konsollardır. Evimde verdiğim partilerde Nintendo oyunlarının eksikliğini fazlasıyla hissediyorum.

ZOMBİ DEĞİL, YAŞAYAN ASILLI ÖLÜ BİREY

Bu demek değil ki *Zombi* muhteşem bir çevirim. Son dönemde PC'ye çıkan çoğu **Ubisoft** oyunu gibi *Zombi*'nin de ciddi sorunları var. Oyunu iyi bir bilgisayarda test ettiğim için performans sorunları yaşamadım lakin sınırlı ayarlar PC'ye yakışmıyor. Dahası, 1080P üstü çözünürlüklerde ve 21:9 oranlı görüntülerde de ciddi sorunlar yaşadım. Oyunun basit bir çevirim, tamam ama en azından teknik açıdan biraz daha uğraşılmasını isterdim. İşin ilginç yanı oynanış açısından da benzer sorunlar var. Yaptığım araştırmalarda, normalde WiiU sürümünde olmayan hataların ilginç bir şekilde *Zombi*'de ortaya çıktığını keşfettim. Örneğin kapı aralarından geçemeyen zombiler, darbe anında ölüp abartılı noktalara uçan bedenler, bozulan ses mesajları... Oyunu biraz oynayınca Ubisoft'un para kazanamadığı bir markayı az biraz masrafla kâr edilebilir bir ürün haline getirmeye çalıştığını görüyorsunuz. *Zombi*'nin aslı bu kadar kaliteli ve heyecan verici bir oyunken bunu mantıklı görebilirsiniz lakin biraz daha bütçe ve zamanla oyunu hatalarından arındırıp optimize etmek varken ucuza kaçılması her şeyden önce oyuna haksızlık olmuş.

Oyundaki eksiklikleri görüp merak edip araştırmaya başladığımda, WiiU sürümünü oynamayanların farkına bile varmayacağı bir eksikle daha karşılaştım; oyunun çok oyunculu kısımları tamamen atılmış. *ZombiU*'da arkadaş listenizdeki oyuncuların bıraktığı notları oyun içinde okuyabilmek gibi hoş bir detay vardı, *Zombi*'de bu hoşluğu bulamayacaksınız. Dahası, diğer oyuncular zombi olarak oyununuzu işgal edip size saldırabiliyordu, elbette *Zombi*'de bu da mümkün değil. Muhtemelen WiiU için hazırlanan ağ yapısının değiştirilip PC ve diğer konsollara uyarlanması Ubisoft'a fazla masraflı geldi. Biz oyuncuların, bir oyunu olması gerektiği gibi oynayamıyor olmamızın sebebinin yayın takvimi ve mali tablolar olması ise sinir bozucu.

ZOMBİLİĞİN ÇARESİ PARA

Eksik ve sorunlu olmasına rağmen, *Zombi* iyi hamuru sayesinde işi kotarıyor. Son dönemde piyasada bini bir para olan "açık dünyada hayatta kalma" temalı oyunların yapamadığını gayet sonuç odaklı şekilde yapıyor. Açık dünyasında saatlerce koşturup tek bir ilginç olaya rastlayamadığınız o oyunlardan sonra, burada sizi hedefinize götüren koridorlara dalıyor, hikâyenin de tadına vararak aynı yokluk ve açlık içinde yaşıyorsunuz. Dahası, zombiler de sürü halinde öldüremeyeceğiniz kadar tehlikeli varlıklar. Oyun zombilerle karşılaştığınız her anın olabilecek en kötü anlar olmasını sağlıyor ve bunu da eğlenceli hale getiriyor. Kullanılan İngiltere teması da, oyuna çok şey katmıyor belki ama benzerleri arasından sıyrılmasını sağlayarak önemli bir iş başarıyor. *Zombi* hakkında çok şey söylenebilir ama bence en önemli özelliği; iyi bir hikâye ve bölüm tasarımının, tarlaya aç bir oyuncu bırakıp hayatta kalmasını beklemekten daha eğlenceli olduğunu göstermesi.

Zombi, konsepti seven oyuncuların kesinlikle oynaması gereken ama hata görünce yüzünü buruşturan oyuncuların çok da uzun uzun oynamak istemeyeceği bir sürüm. Zamanında o kadar iyi tasarlanıp geliştirilmiş ki, oynanışın klavye-fare ikilisine göre düşünülmediği bariz şekilde hissedilse de kolay kolay kopamıyorsunuz. Sadece oynarken, yapımcının oyuna gerekli sevgi ve ilgiyi göstermediğini hissedip üzülüyor insan.

Yeni fikirler için heyecan duyan, uykusuz kalan, oyuncuyu şaşırtmayı seven bir geliştirici ekiple oyunun yüzüne bile bakmayıp sadece kazandıracağı paraya odaklanan bir pazarlama ekibinin tuhaf birlikteliği var karşımızda. Zamanında Wii U için edinip oynadıysanız ne ala ama ilk kez deneyecekseniz aklınızın bir köşesinde bu bilgi de bulunsun.

ZOMBI, DAHA ÖNCE UYGULADIĞI ÇOK BAŞARILI FİKİRLERİ YENİ PLATFORMLARA AKTARAMADIĞINDAN KAYBEDİYOR



Yav tamam, o kadar da kızmana gerek yok. Oyun oynuyoruz şunun şurasında...



+

- Güçlü atmosfer
- Sıradışı oyun mekanikleri

–

- Sadece bir çevirim
- Çok oyunculu içerikler çıkarılmış
- Bolca hata
- Grafik ayarları ve desteği sınırlı

7+

SON KARAR

ZombieU, daha iyisini hak ediyordu. Yine de oynanmayacak oyun değil Zombi.



UNTIL DAWN

BÖYLE OYUN BENİM, BÖYLE ARKADAŞLAR DÜŞMANIMIN BAŞINA

–Sarp Kürkcü

Normalde ani görüntü ve seslerden, yani "VÖH!" türünde hareketlerden korkmamla bilinirim. Böceklerle iyi anlaşamıyor olmamın en büyük sebebi de budur. Ölü gibi dururlar, sonra bir anda öyle hızlı hareket ederler ki ben ömrümden 3-5 yılı oracıkta bırakıveririm. O el kol neden sakin durmaz ki sevgili eklembacaklılar, sorarım size?

Ama *Until Dawn*'ın incelemesiyle karşınızdayım işte. Aslında *Until Dawn*, benim için okkalı bir kumardı. Evet, şaka yapmıyorum. Tanıtıldığı günden beri az çok ne sunacağı belli bir oyundu çünkü. Bir grup genç, dağ evine gidiyor ve orada vahşi bir can pazarı yaşanıyor. Türü belli, "teen slasher" deniyormuş bu arkadaşlara. Ben diyeyim *Scream*, siz deyin *13. Cuma*. Hayır, bu "teen slasher" türü o kadar genişmiş ki, ben bu incelemeyi yazmadan önce hiç bakma ihtiyacı duymamıştım. *Cabin in the Woods* da bu kategoride, *House of Wax* da, *Final Destination* da.

Şimdi iş sinemadan oyuna el değiştirince, "bir grup genç dağ evine gidiyor, sonra kıyım da kıyım" senaryosu biraz sönük kalıyor tabii. Bir tarafta 1,5 saati geçmeyen bir film varken, diğer tarafta kafadan altı saatinizi gömeceğiniz bir oyun var. Altı saatinizi bu dar senaryonun içerisinde yaşayamazsınız. Yani yaşarsınız tabii ama o zaman notu tahminen 4 olan, sakız gibi uzatılmış ve içinizi baymış bir oyunla karşılaşırsınız.

Benim düşünceme göre bu tür bir sorun yaşamamak için **Supermassive Games** ve **Sony** bu oyunu dallandırıp budaklandırmak zorundaydı. Geçen sene Gamescom'da oyunun kısa



Kulübe yazan tabelanın üstünkörü mezarların başına konan isimler gibi olması...

BLACKWOOD PINES'DA HARİKA BİR TATİL FIRSATI


Aferin size, ruh da çağırın. Yeteri kadar derdiniz yoktu zaten.



« Ve işte oyunun The Evil Within'le çapraz evrenlere girdiği yere geldiniz.

bir bölümünü oynamış, oynanış mekaniklerinden ne beklediğimi çözmüştüm. Geriye sadece atmosferi tamamlayacak hikâye(ler) kalmıştı ki, oynadığım kumar da tamı tamına buydu: *Until Dawn* özellikle anlattıklarıyla ve sakladığı sırlarla beni yakalamalıydı.

Genelde şansım yaver gitmez sevgili okur, ama bu sefer turnayı gözünden vurduğumu belirtmekten keyif duyuyorum. Tabii bunun ceremesi olarak biraz da korktum. Ama sadece biraz.

WASHINGTON AİLESİ UNUTMAZ

Eşek şakalarının şahı, herhalde bir insanın aşk gibi en kırılgan ve masum duygusu üstüne yapılandır diye düşünüyorum. Çünkü en savunmasız olduğunuz anınızla ilgili dalga geçilir, kabuğunuzu (kıyafet olanları da) sıyırıp attığınız anda vurur birileri sizi. Hannah Washington'ın başına gelen de tam olarak bu. 2014'te, Madahee Dağı'nın yamaçlarındaki kayak evlerinde Hannah'nın en masum duygusuyla dalga geçiyor bir grup arkadaşı. Halbuki onun tek yaptığı Mike'ı sevmek, onunla bir hafta sonu geçirmenin heyecanıyla yanıp tutuşmak. Hannah kendisiyle dalga geçildiğini öğrendikten sonra kapıyı çarpıp buz gibi havanın pençesine bırakıyor kendisini, peşinden de onu aramak adına kardeşi Beth olarak biz fırlıyoruz.

Beth ve Hannah, bu buz gibi ve acımasız dağın kendilerinden ne istediğini bilmiyor ama Kızılderili hikâyeleriyle sarmalanmış ve harabe bir sanatoryuma ev sahipliği yapan Blackwood Pines bu iki genci yutuyor, geriye ise hayatta kalan son kardeş Josh'u tükürür gibi bırakıyor. Ama daha bu yutma aşamasından itibaren sizler bir şeylerin kararını vermeye başlıyorsunuz. Zaten *Until Dawn*, tüm etkileyiciliğini bu kararlar ve onların açtığı alternatif hikâye rotalarıyla sergiliyor oyuncuya.

Bir yıl sonra, kayıp kız kardeşlerin geride bırakmış olduğu Josh, arkadaş grubunu tekrar topluyor. Yine Washington Ailesi'nin evinde, toplamda sekiz arkadaş bir araya geliyor. Çünkü Josh'un iyileşmek için buna ihtiyacı var, arkadaşları da onun yanında.

Until Dawn, korku filmlerinde görüp görebileceğiniz en klişe gençleri alıyor, onları daha da abartılı bir şekilde ekrana yansıtıyor. "Teen slasher" filmlerdeki gençlerin zaten etrafınızdaki tiplerin abartılı halleri olduğunu düşündüğünüzde, rezilin de rezili bir kadroyla karşı karşıya olduğunuzu anlıyorsunuz. Elle tutulur insan sayısı sıfır desem abartmış olmam. Ama komiktir, tüm çirkinliklerine rağmen *Until Dawn*'ın karakter yelpazesi kendi içinde farklılıklar sunmayı başarıyor. Bu oyun karakterler üstüne kurulu bir drama olduğundan eldeki en önemli elementlerden birisi bu. Ve *Until Dawn*, bu konuda hayal kırıklığı yaratmıyor. Her konuştuğunda ağzını yırtmak istediğiniz Emily ya da her şeye bir kulp takmasıyla iticiliğin dibine vuran Chris gibi örnekler var. Herkesin bu şekilde ele alabildiğiniz bir özelliği var, zaten oyun her biriyle tanıştığınızda size bunları sunuyor. Oyundaki tüm metinler Türkçeye çevrildiği için de bir dil bariyeri yok. Konuşmalarda nadiren, yazılı metinlerde biraz daha sık olarak hatayla karşılaşmış olsam da fena iş çıkarılmamış. Olay karakterler üzerinde dönen bir drama ve katmanlı hikâye olduğu için, Sony Türkiye'nin oyunları Türkçeleştirme hareketi daha da anlamlı geliyor.

12 GÜNDE GELEN DEĞİŞİM

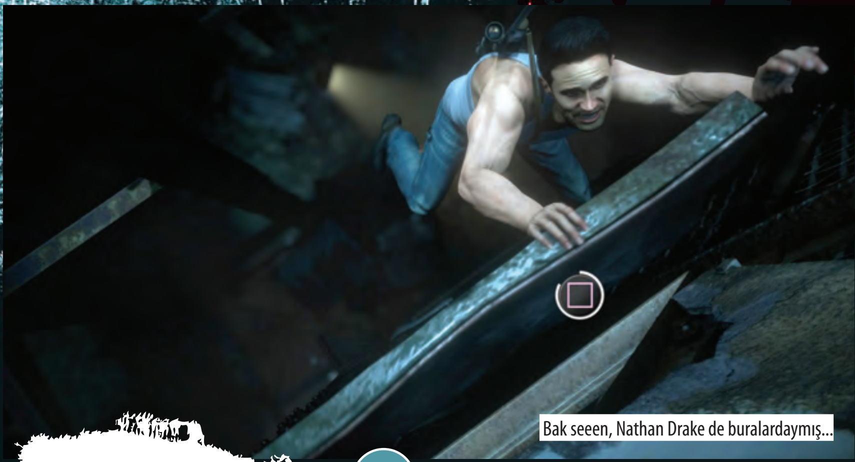
Peki ne oluyor *Until Dawn*'da? Bu kadar paragraftır dikkatle çekindiğim ama eninde sonunda cevap vermem gereken bir soru bu. Vermek de istemiyorum, çünkü spoiler'la oyunun senaryosunu mahvetmem geriye pek bir şey bırakmayacak. Sekiz arkadaşın kayak evinde katledilmeye çalışılması zaten oyunun başından beri saklamadığı tarafı. Palyaçoya benzer suratlı, videoları izlediyseniz aşina olduğunuz, bir psikopat var. Adı da "Psikopat" zaten. Ama emin olun, *Until Dawn*'ın cephaneliğinde sakladığı en ufak ve en sıradan hikâye parçacığı bu.

Oyun, size sık sık girip kurcalayacağınız bir menü sunuyor, R1 ve L1 tuşlarıyla gezdiğiniz bu menüde hemen üç adet başlık çekiyor dikkatinizi: ***1952***, ***İkizler*** ve ***Gizemli Adam***. Oyunda bu üç davaya dair ipuçları topluyorsunuz, böylelikle hikâye adım adım şekil-



TEKRAR OYNANABİLİRLİK

Oyunu ilk bitirişimde totemlerin üçte ikisini toplayabildim sadece. Geri kalanlar eksik ve bu eksiklik, "Geçmişte Yaşanan Olaylar" adında bir videoyu tümüyle izlememi engelliyordu. 1952'den bu yana Blackwood Pines'da gerçekleşen birbirine girmiş olaylar var ve Until Dawn'ın keyifli yanı, bu hikâyeler. Videoyu izlemeden ipuçlarını toplayarak da olayı çözebilirsiniz ama tüm detaylar için oyuna tekrar dalmanız gerekiyor. Ben ölen karakterleri hayatta tutmak, kimi hayatta kalanları öldürmek ve eksikleri toplamak için dünyaya tekrar adım attım. Kötü bir tercih de değil bu, bilginize.



Bak seeen, Nathan Drake de buralardaymış...

YÖNETMENİN İMZASI



Oyunun arkasında iki isim var: Graham Reznick ve Larry Fessenden. Bu ikili, 10-15 yıldır korku filmleri için birlikte çalışıyorlar ve B-tipi ergen vahşeti filmlerinde isim yapmış kişiler. Until Dawn'ın sinematografik anlamda işini güzel yapan kadraj ve sahnelere sahip olmasının arkasında yatan güç bu arkadaşlar. Onlar için asıl zorluk ise dallanıp budaklanan, kimi zaman kullanılmayan ve başka kaynaklardan aynı sona ulaşan sahneleri çekip kurgulamak olmuş. Ama bana sorarsanız, altından ziyadesiyle kalkmışlar.

leniyor zihninizde. Sonra aynı menüde ***Totemler*** diye bir başlık var. Bu totemler beş ana kategoride size gelecekten ufak birer mesaj getiriyor. Her biri olası bir geleceğin ufak bir sahnesiyle geliyor ama neyin ne olduğunu asla tam olarak çözemiyorsunuz. Son olarak ***Kelebek Etkisi*** sayfası var ki, burada da yaptığınız tüm seçimlerin nasıl üst üste bindiğini takip edebiliyorsunuz. *Until Dawn*, sizin seçimlerinizi yakıt niyetine tüketen bir dehşet makinesi olarak özetlenebilir.

Seçimler, *Until Dawn*'un güçlü (ve ustaca düzenlenmiş) bir diğer elementi. Hannah ve Beth'in karlı patikalardaki seçimleriyle başlayan bu süreç oyunun sonuna kadar takip ediyor sizi. Üstelik muğlak faktörler üzerinden yaptığınız seçimlerin asla tam olarak nereye varacağını bilmiyorsunuz. Kaçmalı mı, yoksa saklanmalı mısınız? Hangisinin sizi psikopattan koruyacağını bilemezsiniz. Bir kadının yardım çığlığını duyuyor, sonra da hareket eden bir mahzen kapısı görüyorsunuz. Açarsanız, ölür müsünüz? Bulunduğunuz sahnede ateş edebileceğiniz altı farklı hedef var, hangisi sizin kurtuluşunuzu garantiler? Bu seçimlerin büyük çoğunluğu zaman sınırıyla yapılıyor ve evet, iş çoğu zaman ölüm kalım meselesine bağlanıyor. Karakterleriniz ölüyor da. Oyun, herhangi birisi öldüğünde bitmiyor, kalanlarla yola devam ediyorsunuz. Totemler aracılığıyla geleceği gördüğünüz sahneler çoğunlukla gerçekleşip gidene kadar anlamsız olmaya devam ediyorlar. Ne zaman ki tercihinizi yapıyorsunuz, o zaman totemdeki sahne geliveriyor aklınıza. Sadece birkaç kere totemdeki sahneyi hatırlayıp bir noktada kararımı değiştirdim ki, hayvanlara hiç zarar vermemek kullandığım (ve önereceğim) tek yöntemdir. Kıyamadım arkadaş işte, karşımda masum duran bir sincabı vuramam ben.

ÖNCE GÖM, SONRA TEKRAR ÇIKAR

Vurmak, seçim yapmak falan derken artık oynanışa gireyim en iyisi, çok da uzun süreceğini sanmıyorum ama. *Heavy Rain*'den hatırladığınız oynanış mekaniklerini görüyorsunuz *Until Dawn*'da. Belli birkaç kavramla etkileşim, aksiyon anlarında doğru zamanda doğru tuşa basmanın gerilimi ve hareket üzerinden kontrol... Sonuncuyu, yani Dualshock 4'ü hareket ettirerek bazı şeyleri yapmayı ayarlardan açıp kapayabiliyorsunuz ama ben denemenizi öneririm. Çünkü eldeki ışık kaynağını bu şekilde hareket ettiriyor, ateş edeceğiniz anlarda hedefi böyle tutturmaya çalışıyor, kısaca oyundaki gerilime biraz daha katkı yapıyorsunuz. Oynanış konusunda oyunu yerden yere vuranları ise anlamıyorum, çünkü ben oyunu ilk test ettiğimde 2014 Gamescom'uydu ve Sony hiçbir zaman bu gerçeği insanlardan saklamadı. Yani oyun, şu anda olduğundan fazlasını hiçbir zaman hissettirmedi. Yine de bu, kontrollerde eleştirilecek bir şeyler olmadığı anlamına gelmiyor tabii. Bir kere DS4'ü hareket ettirerek oyunu idare etmeye çalıştığınızda, ufak bir gecikme süresini kabul etmeniz gerekiyor. Bu, ışık kaynağında neyse de hedef alırken sinir bozan bir sorun. Teknik hatalardan kaynaklanan zorluk, benim oyunlarda kabul edemediğim şeylerden biridir. Benzer bir sorun sol analogla karakter hareket ettirirken de oluyor. Kamera açıları oyunda sabit, gergin bir atmosfer oluşturmak adına alınmış bir karar bu. Üstelik bazen öyle objeler giriyor ki kadraja, oyunun hassasiyetle hazırlandığını fark ediyorsunuz. Ama aynı odada kamera açıları değişirken sol analog yer-yön anlamında sapıtıyor doğal olarak. O nedenle hareketi durduruyor, sonra doğru yönü bulup tekrar hareket ediyorsunuz.

Neyse ki bu gecikmeyle sizi sıkıntıya düşürecek herhangi bir sahne yok oyunda. Aksiyonlar ve harekete bağlı seçim anlarında kontrol elinizden alınıyor. Zaten *Until Dawn*'ı kimileri için sıkıcı ve "oyun" olmaktan çıkaran özelliği de bu. Oyun, kontrolleri elinizden biraz fazla sık alıyor. Sinir stres ihtiyacımızı, doğru hedefi yakalamaya ya da bazı "şeyler" bizi duymasın diye kontrol kolunu hareket ettirmemeye çalışarak gidermek zorunda kalıyoruz! Bu QTE'ler dışında bir mekanik daha var: Dağlarda yürüyor, ışık kaynağını parlayan objeleri bulmak için kullanıyor, yanlarına gidip "X"e basıyorsunuz. Biraz önce Quantic Dream'in oyunlarına benzettiysem de özellikle etkileşim miktarı çok daha az, belirteyim. Ama *Until Dawn*'ın oyuncularından Noah Fleiss (Chris), bunun "oyun" olmadığını söylüyor: "*Bu tür, geleceğin habercisi. İnsanlar karşılarındaki drama şekillenirken onunla etkileşime girebilmenin potansiyelini anladığında eğlence bu yöne kayacak*" diyor. Tamam, biraz abartmış olabilir ama *Until Dawn*'ın bir oyun - sinema melezi olarak fena

Kendi tarzına dair ne güzel atıfları da var oyunun.



HAYVANLARA SAKIN ZARAR VERME!

UNTIL DAWN



Oyunda hayati tehlikenin bini bir para. Kopan kafalar yoksa, asla emin olamazsınız.

Dr. Hills. Oyunda tam parmağınızı basamadığınız muğlak karakterlerden biri.



bir iş başarmadığı ortada. Yürüme simülasyonlarının, *Goat Simulator*'ın, anlatımlı deneyimlerin artık kol gezdiği bir sektörde *Until Dawn*'ı (ya da Quantic Dream oyunlarını) gitmek istediği yoldan dolayı küçümsememek gerektiğini düşünüyorum artık.

ARKADAŞINI TERK ET!

Tümü önceden planlanmış sahnelerle dolu, size seçme hakkı verse de çizgisel sayılabilecek bir deneyim olarak *Until Dawn*, PS4'ün teknik imkânlarını sonuna kadar kullanıyor. Gerçek aktör ve aktrislerin yüz performanslarını, onlardan ayrı alınan vücut hareket verileriyle harmanlayan oyun bir dereceye kadar gerçekçi mimikler oluşturmayı başarmış. Ama bu konuda süper başarılı olduğunu düşünmeyin. Dudaklar ve onlara bağlı kasların sayısından mıdır yoksa göz çevresindeki kasların pek hareket etmemesinden midir bilinmez, yüzlerde biraz sıkıntı var. Üstelik karakterlerin hissettikleri korkunun yansıtılması bu oyun için elzem. Seslendirme ve vücut dili açısından bakınca işler çok daha yolunda tabii. Bir de atmosfer, çevre modellemeleri ve ortamlar dahil olunca artılar çoğalıyor. Oyunun mekân tasarımları da çok başarılı, ilk adım attığınız yerlerden biri olan kayak evi biraz soluk kalsa da ilerleyen kısımlarda karşınıza çıkan yerler nefes kesici olabiliyor. Zaten de olmalı, çünkü bulunduğunuz ortamın atmosferi dışında oyunun sizi sarmalayacağı başka bir şey yok.

Oyuncular seslendirme tarafında güzel işler çıkarmış. Mimiklerle her daim oturtamıyor olsanız da, replikler de karakterlerin ruhuna yakışıyor. Seslendirmeler kadar müzikler de başarılı. Aslen bir Amerikan folk şarkısı olan *O Death*'in oyun için yeniden düzenlenmiş hali sizi girişten yakalıyor zaten ama bu tema parçasını izleyen, **Jason Graves**'in besteleri de o havayı koruyor. *The Order: 1886*, *Tomb Raider* gibi yapımların müziklerini de hazırlamış olan Graves, burada da hayal kırıklığı yaşatmıyor. Müziklerin ses efektleriyle harmanlanışı, doğru noktalarda heyecanın artıp azalması için tempo değişimleri gibi detaylar da çok başarılı. Zaten *Until Dawn*'ı, oyun oluşuna dair o alışıldık tartışmaları geçerseniz, keyifli bir deneyim yapan şeyler de bunlar. Oyundaki emek, ilk etapta sunacağını iddia ettiği şeylerin çok daha üzerinde. Bu da saygı duyulması gereken bir şey.

Saygı duyamadığım şeyler arasında ise ne yazık ki PS4'e özel olup arada frame rate düşüşlerine sebep olan teknik altyapı var. Konsolu yakıp kavurmaya niyetli *Until Dawn* herhalde, çünkü oyundaki kar fırtınasından daha gürültülü bir PS4'üm oldu oyun sayesinde. Cihazı bu kadar zorlayan başka bir oyunla karşılaşmamıştım bugüne kadar. Diğer bir mevzu ise, Türkiye sınırları içerisindeki 199 TL'lik fiyat etiketi. *Until Dawn* güzel bir deneyim. Tekrar oynanabilirliği, ilk sayfalardaki kutuda bahsettiklerim sebebiyle mümkün ama zaruri değil. Tamam, Türkçe. Ama Sinan'ın "ben çok sıkıldım, The Evil Within'de en azından oyunu oynuyorduk ya" yorumu birçok insana mantıklı gelecektir. *The Order: 1886*'da da Sony'nin aynı hatayı yaptığını, güzel bir deneyim sunup bunu haddinden fazla pahalı piyasaya sürdüğünü düşünüyorum. Yakın tarihin tekerrürü, *Until Dawn* oluyor işte.

Yine de harcanan emeği ya da başarılı olan noktaları görmezden gelemem, üstelik beni içerik olarak haklı çıkardığı için biraz olumlu yaklaşabilirim. Yılın oyunu olamayacak, hatta masaya yenilikçi bir şeyler koymaktan bile uzak kalacak. Ama *Scream*'in ya da *The Evil Dead*'in dizilerinin yapıldığı bir devirde "bu konu tam bir oyunda sıkar be" düşüncesini elinin tersiyle iten bir yapım *Until Dawn*. İlk seferde benim sekiz saatimi aldı, gizleri açmak ve ofis insanlarıyla tekrar tecrübe etmek adına daha da fazlasını alacak. Böyle bir zamanda pişman olmuyorsam, zaten yapım doğru şeyler yapıyor demektir. Ama siz siz olun, böyle karda kışta hiçbir iletişim ağının çekmediği yerlere tatile gitmeyin. Bu Amerikan gençliğinin saplantısını asla anlamayacağım, bu da bir dipnot olsun.



MÜSTAKBEL EŞİM

Oyunun kadrosu sağlam kişilerden toplanmış. Hayden Panettiere (Heroes), Rami Malek (Mr. Robot), Brett Dalton (Agents of S.H.I.E.L.D.), Peter Stormare (Fargo) bunlara örnek. Ama dürüst olayım, aralarında biri var ki bir yolunu bulup evlenmeye karar verdim. Oyunda Ashley karakterini seslendiriyor ve daha yüzünü görmeden aşık oldum kendisine. İsmi **Galadriel Stineman.** Evet, 1990'da Kentucky'de doğmuş olan bu kişinin adı Galadriel. Ben öyle kayınpeder ve kayınvalide istiyorum. Kızlarına bu ismi verecek kadar cesur olan insanların karşısında dünya devrilir be!

+

- Hikâye örgüsü
- Karakterler gıcık ama kişilikli
- Seslendirmeler
- Müziklerin oyunda kullanılışı çok başarılı
- Eksik bırakmak istemiyor insan

−

- Fazlaca jump scare mevzulara güveniyor
- Bu da bir süreden sonra etkisini yitiriyor
- Arada frame rate düşüşleri

7+

SON KARAR

Herkes için değil, ağır korku sevenleri de tatmin etmez ama hikâye severler için dolu dolu bir oyun.

Tür: Korku / Macera **Yapım:** Supermassive Games **Dağıtım:** Sony Computer Entertainment
Kutulu Fiyatı: 199 TL **Dijital İndirme:** 189 TL **Yaş Sınırı:** +18 **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz95-dawn





Omuz kamerasına geçtiğimizde bu güzel manzarayı bozan üçgenleri ayıplıyorum izninizle.

Tür: Platform **Yapım:** Frozenbyte **Dağıtım:** Frozenbyte **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 34TL (Steam) **Yaş Sınırı:** - **Dahası İçin:** www.trine3.com

TRINE 3: THE ARTIFACTS OF POWER

ATEŞTOPU KENDİNİ YAKTI! -ONUR KAYA

Yüce anlatıcımızın yumuşak ve bilge sesi eşliğinde, beyaz tavşanınız olmaya geldim, beni takip edin. Sizi *Trine 3*'ün artık üç boyutlu hale gelen muhteşem dünyasına götüreceğim...

KISA AMA ÇALIŞIYOR

Bütün güzelliğine rağmen, 2015'in lanetinden payına düşeni alan, yani sene başından beri pek çok örneğini gördüğümüz gibi çıkışına gölge düşen oyunlardan biri *Trine 3: The Artifacts of Power*. Oyun ömrünün çok kısa olması yüzünden oyuncular isyan etti, yapımcı firma **Frozenbyte**'tan da üzerine bir tutam drama serpilmiş özürler geldi gelmesine ama oyunun büyülü havası biraz kirlendi bütün bu mesele yüzünden. Yine de olaya iyimser yaklaşıyorum ve bu meselenin (*Hatred*'ın aksine oyunun aleyhine olan) bir test psikoloji yarattığını düşünüyorum ben, çünkü şöyle bir bakıp azıcık oynayınca bile *Trine 3*'ün hakkının yendiğini anlıyor insan. Tabii benim görevim size güvence vermek.

Öncelikle *Trine 3*'ün seriye kattığı en büyük yeniliğe bir bakalım; üç boyuta geçiş nasıl?

Artifacts of Power, ilk iki oyunla kıyaslayacaksak, pek çok özelliğini olduğu gibi korumasına rağmen hâlâ taze hissettirebilmesini üç boyutlu dünyasına borçlu. Çünkü her ne kadar *Trine*'ın tam anlamıyla bir göz ziyafeti olan dünyasını çok sevsek de, ikinci oyundan sonra eskisi kadar heyecan uyandırma şansı olmayacağı, büyük çapta bir yenilenmeye ihtiyaç duyacağı belliydi. Mekanikleri oturmuş serilerde, yapılan büyük yeniliklerin eskileriyle düzgün biçimde harmanlanıp harmanlanmayacağı, eldeki düzgün oyunun saçma sapan bir şeye dönüşebileceği kaygısı beklentiye eşlik eden bir duygudur. *Trine 3*'ün kendi adına bu konuda minik pürüzleri olsa da, aslında tasarım açısından getirebileceği zorlukları düşündüğünüzde üç boyutun kullanımı çok başarılı.

Kameranın orada olma hissini güçlendirmek adına omuz arkasına geçtiği (ve bu konuda çok da başarılı olduğu) bazı yerleri saymazsanız, oyunun kamera açısı yine aynı. Ancak işin içinde derinlik faktörü var. Derinliği kullanma gerekliliği sadece belli başlı yerlerde "bak bak burada benden faydalanman lazım" diye bas bas bağırmak yerine, oyunun her anına irili ufaklı dokunuşlarla yedirilmiş vaziyette. Bu durum, özellikle hâlâ ateştopu yapmayı beceremeyen uykucu büyücümüz Amadeus'u kontrolümüze aldığımız anlarda kendini gösteriyor. Telekinezi (Wingardium Leviosa?) ile havalandırdığımız nesneleri ileri, geri, aşağı ve yukarı kontrol etmenin yanı sıra bunların ekrana yakınlıklarını da ayarlayabiliyoruz. Üç boyut çerçevesinde bu ve benzeri özellikleri sürekli olarak kullanmamız gerekmesi, oyuna kendi çapında bir "incelik" katıyor.

Tabii getirilerinin yanında birazcık çıtlattığım ufak ziyanlar var bir de. Bunların en göze batanı, oynanışın (tahminimce üç boyutta öngörüleme-





İLK İKİ OYUNDA İŞE YARADIĞI BELLİ OLAN FORMÜLÜ AYNEN YEDİRMEK YERİNE CESUR KARARLAR VERMİŞ FROZENBYTE

yen sonuçlara yol açmaması için) basitleştirilmiş olması. Örneğin Amadeus artık sadece küp yaratabiliyor, tahta plakalar falan tarihe karışmış. Pontius'un çekicinin yerinde yeller esiyor. Zoya'nın okları da alıp başını gitmiş. Aynı şekilde artık seviye de atlamıyoruz, oyunda karakterimizi geliştirmek adına yapabileceğimiz hiçbir şey yok. Toplanabilir nesneler de sadece *turuncu üçgenler*den ibaret.

SİNÜSTEN, KOSİNÜSTEN HİÇ HAZZETMEM

Üçgen mi dedim? Evet, üçgen dedim. Kendilerinden, oyun boyunca nefret ettim ve bunun lisede trigonometriden hep düşük not almamla hiç mi hiç alakası yok. Siz beni yalanlamadan şöyle açıklayayım: Edindiğim oyunu tekrar tekrar oynamayı, hatta cılkını çıkarmayı adet edinmiş bir insan evladıyım. Bu yüzden, kendine mantıklı bir tekrar oynanabilirlik kurmuş oyunlara feci bir zaafım var. Ancak oyun beni tekrar oynamaya zorunlu bırakmasın, ben gönüllü olayım isterim. Sonuçta zevk için yapılan bir şey değil mi bu? Öyle. O yüzden bana bırakılmalı bu seçim.

Peki *Trine 3*'ün günahı ne? *Trine 3*, senaryodaki bir sonraki görevi açmak için, eskiden zevkine topladığımız nesnelerin epey büyük bir kısmını toplamamızı zorunlu kılıyor. Bunu bize başta belirtmiyor, ilk bölümlerde gereken üçgen miktarı düşük olduğundan bunu kendi kendimize anlamamız da mümkün değil. Oyunu keyifle oynarken bölümü bitirip bir bakıyorum, topladıklarım sonraki seviyeye yetmediği için tekrar oynamak zorunda kalmışım. Bu hem senaryo akışının çok ciddi bir kesintiye uğramasına hem de sonraki bölümün kilidini açmak haricinde tecrübeye hiçbir şekilde katkıda bulunmayan şeylerle gereksiz zaman geçirmemize sebep oluyor.

Ha yine de hakkını vermek gerekirse, işin bu kısmını olabildiğince pratik hale getirmişler. Bitirdiğiniz bölüme tekrar baktığınızda, hangi kontrol noktalarında üçgenlerin kaçını toplamışsınız bunu görebilmek ve direkt o kontrol noktasından bölüme tekrar başlayabilmek gibi bir lüksünüz var. Ayrıca "Sonraki checkpoint'e kadar oynayayım da topladıklarım kaydolsun" işkencesi kesinlikle yok, aldığınız an çıkabilirsiniz. Ha genel olarak zaten oyun süresi çok kısa (yaklaşık dört saat) olan bir oyun için aynı yerleri tekrar oynama mevzusu, ucuz bir numara olmaktan öteye gidemiyor ama en azından daha az küfür yemek için şanslarını denemişler. Başarılı da olmuşlar diyeyim.

HASTA LA "VISTA!"

Bütün gelen gidenine rağmen *Trine 3*, hâlâ ortamların en güzel masallarından biri olmaya devam ediyor. İşin içinde yine yüzyıllar sonra serbest kalan kadim bir kötülük, yine kahramanlarımızı göreve çağıran Trine ve yine aynı müşfik sesli anlatıcı var. Yine hep beraberiz, yine tanıdık ama yeni maceralara atılıyoruz ve yine harika grafikler, hoş sesler eşliğinde, yüzümüzde hafif bir gülümsemeyle yapıyoruz bunu. Oynanış biraz fazla sadeleşmiş, orası doğru. Bölümün sağından solundan topladığımız küplerle radikal çözümler üretmeye çalışırken kendimizden geçme keyfini yaşayamıyoruz artık, ona da evet. Ama bulmacaların keyfinden bir şeyler kaybettiğini söylemek oyuna haksızlık olur. Genel olarak hâlâ Amadeus biraz baskın çıksa da, karakterlerin işlevleri arasında gayet hoş bir denge tutturulmuş ve özel yetenekleri daha rafine, daha belirgin bir hale gelmiş. Örneğin hep Amadeus ya da Zoya ile takılırsanız, Pontius'u kullanmak gereken bir bulmaca mutlaka yeterli sıklıkta kapınızı çalıyor.

Üçüncü boyutun oynanış dengelerine getirdiği değişim bir yana, grafiklere etkisi de her zamankinden daha muhteşem görünen bir *Trine* dünyası şeklinde olmuş. Kamera açıları da bu görsel güzelliği maksimum düzeyde kullanıyor. Artık kameranın omuz arkasına yerleştiği kısımlar var ve bunlar sayesinde ufka uzanan harika manzaralar görme şansına sahibiz. Cidden iyi akıl edilmiş ve oyunun güçlü olduğu noktayı çok daha belirgin hale getiren bir yenilik.

Bütün güzelliklerine rağmen, konu dönüp dolaşıp oyunun fiyat etiketine ve bu fiyat karşılığında sunduğu oyun süresinin kısa kaldığı gerçeğine geliyor. Yani bu açıdan bir *Hatred* değil ve sunduğu içerik benzer oyunlara göre oldukça kaliteli de olsa oyun var olan bütün tekrar oynanabilirliğini ilk seferde tüketiyor. Peki bu *Trine 3*'ten tümüyle vazgeçmek için bir sebep mi? Tabii ki hayır. Ama ben bu güzel masalı tecrübe etmek için fiyatı biraz düşene kadar bekleyin derim. Ha *Trine* serisinin yeri sizin için özelse, o zaman tavşan deliğine vardık, içeri atladığınıza pişman olacağınızı hiç sanmıyorum.

NELER OLUYOR HAYATTA?

Oyuncuların yoğun eleştirilerinin ardından Frozenbyte'tan da yanıt gecikmedi. Açıklamaya göre oyunun kısalığı önceden planlanmış bir şey. Diğer yandan bu durumu oyunculara bildirmemiş olmalarının sorumluluğunu pazarlama departmanının başı olan Kai Tuovinen üstleniyor. Ayrıca ekip, Trine 3'le gurur duyduklarını da belirtiyor. Yine de işin finansal kısmına baktığımızda, oyun 5,4 milyon dolara mal olmuş ve ekibin elinde oyunu daha uzun yapmak için gereken 15 milyon dolar bulunmuyormuş. Zaten 5.4 milyon dolar bile Trine 2'nin maliyetinin üç katı ediyor.





Evet evet, yine gidin ve Trine'ın ne diyeceğini dinleyin siz.





Platform öğelerini aynen koruyor Trine 3. Derinlik de her zaman sizi uğraştırmıyor.

+

- Grafikler her zamanki gibi çok hoş
- Üç boyut oyuna ihtiyacı olan tazeliği sunuyor
- Bulmacalar insanın beynini gıdıklıyor

−

- Karakter geliştirme sistemi terk-i diyar eylemiş
- Senaryoda ilerlemek için üçgen toplamak zorundasınız

7+

SON KARAR

Kısalığına ve eksilerine rağmen hoş bir tecrübe.

Tür: Platform · Yapım: Roll7 · Dağıtım: Devolver · Digital Fiyat: 24 TL (Steam) · Yaş sınırı: - · Daha fazla bilgi için: roll7.co.uk/#!olliolli2/ccko

OLLIOLLI 2
WELCOME TO OLLIWOOD

ÇEKİRGE BİR SIÇRAR, İKİ GRIND ATAR, ÜÇ MANUAL, DÖRT FLIP... -ERİM BİLGİN

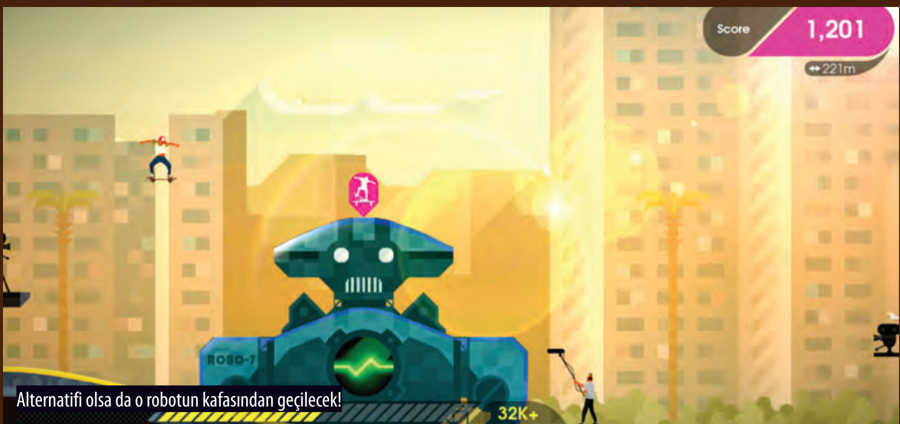
Kaykayla tanışmam 13-14 yaşlarıma denk gelir. Daha önce de Marty McFly ve Michalengelo (ergen ve mutant olan) gibi karakterler üzerinden o dört tekerli tahta parçasıyla tanışıklığım vardı tabii ama kaykayı benim için enigmatik bir televizyon objesi olmaktan çıkarıp üzerinde hareketler yapmak istememi sağlayan iki şey olmuştur: *Tony Hawk's Pro Skater* serisi ve *Jackass* ekibinde gördüğüm kaykayı bir komedi aracı olarak kullanan saçma sapan, harika videolar...

Hepimiz büyülenmiştik ve o zamanlar Türkiye'de doğru düzgün bir kaykay bulabilmenin zorluklarını bir şekilde aşıp birkaç arkadaşımla kaykay öğrenmeyi kafamıza koymuştuk. Önümüzde bolca zaman, ter, kan, kırık, çıkık ve masraf olacağından habersizdik, ama kaykay bir amaçtan ziyade bir süreçti, bunun daha ilk günden farkına varmıştık.

HAYALLER VE GERÇEKLER

OlliOlli 2, Mart ayında PlayStation 4 ve Vita oyuncularını delirttikten sonra bu defa da PC, Mac ve Linux kullanıcılarını ziyaret ediyor. Aynı kendinden önceki ablası gibi kaykay sporunun daha ihtişamlı anlarına odaklanmış bir oyun. *Tony Hawk* serisini "absürt derecelerde zor kombolar içeren bir oyun" olarak sınıflıyorsanız, *OlliOlli 2*'yi "Tony Hawk'ı hayretten çıldırtacak seviyede absürt kombolar üzerine kurulu" diye tanımlayayım, siz anlayın. Bir merdivenin tırabzanından grind atıp, ötekiyle devam ettikten sonra devasa bir rampadan fırlayarak havada 4-5 flip çevirdikten sonra yere bir manual ile inmek bu oyunda işten bile değil. Gerçekte ise, tarif ettiğimiz hareketleri yapabilecek biri çıksa, o an oracıkta tarihin gelmiş ve gelecek en iyi kaykaycısı ilan edilir. *OlliOlli 2* absürt, renkli ve çılgın bir bağımsız refleks oyunu, ve bunun gururunu sonuna kadar yaşıyor.

ZOR OLAN KAYKAY OYUNLARINA AŞİNAYIM DİYORSANIZ, OLLIOLLI İLE YETERİNCE VAKİT GEÇİRMEMİŞSİNİZ DEMEKTİR



Alternatifi olsa da o robotun kafasından geçilecek!

Oyun, 2D bir ortamda, Hollywood'un çeşitli film setlerinde düşmeden ve komboları peş peşe dizerek hareket etmeniz üzerine kurulu. PS1 dönemindeki *Pepsiman* hesabı (bilenlere selam olsun, bilmeyenler için *Bit Trip Runner* örneğini verelim daha yakın zamandan) asla durmuyorsunuz, durduğunuz an zaten düştünüz demektir. Ve baştan başlayacaksınız. Bir yandan kaykayınızın fazla hız kaybetmemesi için yokuş aşağı inişleri ve ayağınızla itme tuşunuzu kullanmalı, diğer yandan haritalar boyunca serpiştirilmiş engellerin üstünden-altından sıvışmalısınız.

Hareketleriniz var, çok çeşitli sayılmazlar ama yeterince varlar. Şahsen ben, çoğu zaman grind'lar ve manual'ler dışında pek bir hareket kullanma ihtiyacı dahi hissetmedim, bu ikisinin birleşimi, haritaların adrenalin yüklü tasarımıyla bir araya gelince zaten reflekslerinize yeterince hitap eden bir kombinasyon oluşuyor. Üstüne bir de puan toplama çabasına girip girmemek tamamen size kalmış. Bölümlerin açılması için, oynadığınız bölümün bir şekilde sonuna ulaşmanız yetiyor.







Bir noktadan sonra yeşilden aşağısını kabul etmiyorsunuz. Sarı Heelflip mi?? Sarı ne??

Haritalar her zaman yokuş aşağı, her zaman heyecanlı ve her zaman bir-iki yerinde size hem cennetten, hem cinnetten birer yudum tattırıyor. Genel olarak bir trabzandan kaydıktan sonra, havada bir sonrakine geçmeniz bekleniyor ve çoğu zaman doğru zamanda tepki verecek kadar erken fark edebiliyorsunuz. Fakat bazen o kadar hızlı hareket ediyorsunuz ki, haritayı bitirmenin tek yolu, baştan başlaya başlaya tüm engellerin yerini ezberlemeye geliyor ki bu da delirtici olabiliyor. Oyunda farklı film setleri var, hepsinin de mekanikleri aynı olmasına rağmen grind, rampa ve engel tasarımları görsel olarak farklı. Bunlara en başta alışmak 3-4 ölüm anlamına geliyor ama çok da delirtici değil.

Görsel olarak *OlliOlli 2*, önceki oyunundan daha rafine ve hoş duruyor. İlkindeki pikselli görüntü, bu defa yerini Flash-vari vektör grafikler gibi görünen daha çizgi filmimsi ikonlara ve daha akıcı animasyonlara bırakmış. Bölümlerin görsel tasarımları orijinallikten uzak, kişisel bir ifadeden ziyade herkesin aşina olduğu klişeler üzerine kurulmuş, fakat güzel görünüyor. Her şeyden önemlisi, uzun bir kombonun ortasında hızla yokuş aşağı manual yaparken, önünüze çıkan bir sonraki engeli hızlıca tanıyabiliyorsunuz. Her "set" içinde grind, rampa ve engel gibi elementlerin görsel karşılığı farklı, fakat her birinde oyun size onların oynanış anlamında ne olduklarını hızlıca fark ettiriyor. *OlliOlli* gibi bir oyun için de en önemlisi bu.

Müziklerden de bahsetmezsem, bağımsız soundtrack tanrıları tarafından çarpılabilirim. Kaçınız hatırlar bilmiyorum, PSP'de *Exit* diye bir oyun vardı. Onun çok güzel, free jazz tadında elektronik müzikleri vardı. Burada da o çizgide bir soundtrack tutturulmuş. Bu defa kaykay dendiğinde normalde akla gelen punk, metal ve hip-hop tarzı müzikler yerine, yine free jazz – house - ambient karması bir elektronik tat yakalanmış. *Hotline Miami*'nin yırtıcı hızı ve saldırgan rifflerinden ziyade, *Jet Set Radio*'da duyabileceğiniz funk-house-nu jazz tarzları hem oyunun hızlı doğasına iyi gidiyor, hem de sürekli öldüğünüz bölümlerde öfkenizi bir nebze yatıştırıyor. **Lone**, **Louis Futon**, **Monk** gibi isimlere yer veren karma soundtrack'in içinde, toplamda 130 dakika eden 18 şarkı var. Günlük hayatımda dinleyeceğim müzikler değil, fakat oyunun çerez tadında "aç-oyna-kendini kaptır-bırak" doğasına iyi giden keyifli müzikler olmuş.

SONRA N'OLLİ?

Kariyer modunu tükettiğinizde de, yapacak şeyler bitmiyor. Menüdeki Daily Grind, Combo Rush ve Spots bölümlerinde günlük yarışmalara katılabiliyor, aynı ekranı 4'e kadar bölerek arkadaşlarınızla yarışabiliyor, online tablolarda skorunuzu tüm dünyayla yarıştırabiliyorsunuz. Maalesef, yapımcı **Roll7** herkesin böyle bir oyuna çok rahat entegre edilebileceğini hissettiren bölüm editörünü oyunculara sunmak istememiş.

Hızlı tarzı, eğlenceli stilizasyonu ve kendinizle yarışmanızı sağlayarak sunduğu uzun oyun ömrüyle *OlliOlli 2*, reflekslerinizi test ederek eğlenmeniz için birebir. Fakat ben hâlâ gerçek kaykayı tercih ederim.

KUMANDAN YOKSA BİR HİÇSİN

Son zamanlarda, bağımsız oyun dünyasında konuşulmayan bir kural gibi oldu bu. Ne işse her bağımsız oyun PC'de var, ama hepsi de mutlaka adam gibi oynamak için bir oyun kumandası gerektiriyor. Kâğıt üzerinde, OlliOlli de diğerleri gibi "klavyeyle oynanabiliyor ama kumanda tavsiye ediliyor". Gerçekte ise: "Klavyeyle oynamak delirmek için yeterli, kumandayla ise işler biraz daha katlanılabilir". Kontrollerin klavye için tasarlanmadığını daha ikinci dakikadan anlıyorsunuz. Devasa butonlu, konsolumsu menülerde farenin işe yaramaması da cabası.

KANKA KICKFLIP ATABİLİYOR MUSUN ONUNLA?

Oyunda grind türleri dışında yapabildiğiniz 38 değişik hareket var. Bunları aslında yapmak zorunda değilsiniz, oyunun ilerlemeniz için sizden tek beklediği, zıplama ve grind'ları peş peşe dizerek bölümleri tamamlayabilmeniz. Fakat her görevde karşınıza çıkan ek görevleri yerine getirmek ve alabileceğiniz maksimum skora ulaşmak için havada yapmayı göze alabileceğiniz flip hareketleri mevcut. Bunlara menüdeki "Tricktionary" bölümünden ulaşabilirsiniz. Analog çubukları olan bir kumandaya sahip değilseniz bunları yapmayı komple kafanızdan çıkarın.

+

- Reflekslerinizi test edebileceğiniz gerçek bir hız festivali
- Başarılı soundtrack
- Başlayıp bırakması kolay, sıkıldıkça uğranası oynanış
- Özlediğimiz, aynı ekranda 4 kişi oynama imkânı

–

- Vasat PC kontrolleri
- Bölüm editörünün eksikliği hissediliyor

8

SON KARAR

OlliOlli 2, hayatınızı değiştirecek bir oyun olmamakla birlikte, vakit öldürmek ve kendinizi yüksek ritmine kaptırmak için birebir.



Geralt boş zamanlarında bir kafede turta servisi yapmaktadır...



Tür: Macera **Yapım / Dağıtım:** A Crowd of Monsters **Dijital İndirme:** 10 TL (İlk bölüm), 31 TL (Sezon) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** bluesandbullets.com

BLUES & BULLETS EPISODE 1

VER ORADAN YARIM KİLO NOIR, İYİ YERİNDEN OLSUN

-ESER GÜVEN

Ufacık bir kız çocuğu. Belli ki kaçırılmış, ürkütücü bir hücrenin içinde. Yan hücrede de bir erkek çocuk var, panik hali sesinden belli oluyor. "Sıra sende" diyerek bir şey uzatıyor bize, sanırım kapıyı açmak için kullanabileceğimiz bir metal parçası. Evet, gerçekten de öyleymiş. Çocuk hâlâ panik içinde, sürekli yakalanmaktan, başarısız olmaktan bahsediyor. Kız ise alabildiğine sakin. Dışarı adım atıyoruz, bir sürü hücre var. Kimbilir bizden başka kaç çocuk var burada... Bir anda ana kapının sürgüleri açılmaya başlıyor. Aceleyle erkek çocuğun kapısını açmaya çalışıyorum ama zaman yetmiyor. Ana kapı açıldı. Hemen saklanıyoruz. Açılan kapıdan yere bir gölge vuruyor. Geyik boynuzları. Saklandığımız aralıktan gelen kişiyi daha rahat görebiliyorum. Kafasında kocaman bir maske var. Yahu bu *True Detective*'teki Yellow King gibi bir şey mi yoksa, ne kadar da çok benziyor! Çocuk bizi ispiyonluyor ve yakalanıyoruz.

Ve kayıp çocuklar hikâyesi şimdilik burada son buluyor.

HEY GİDİ AL CAPONE, NEREDEN NEREYE?

Peki hangi hikâye başlıyor? Eliot Ness'in hikayesi. Eliot Ness hayali bir karakter değil. Oyundaki karakterler gerçekte de var olan karakterler, yalnızca hikâyesi kurgu. Eliot Ness Amerikalı bir teftiş memuru ama onu bu kadar ünlü yapan, bir çok filme, kitaba konu olmasına neden olan şey ünlü mafya lideri Al Capone'un yakalanmasını sağlayan Dokunulmazlar (Untouchables) ekibinin lideri olması. Oyun tüm bu olayların sonrasında başlıyor, Ness çoktan emekli olmuş, Blues & Bullets isminde bir kafe yönetiyor. Detektiflikten elini ayağını çekmiş, ama kafedeki duvarında özellikle Al Capone ile yaşadığı olayları anlatan bir sürü gazete kupürü bulunuyor.

Neyse işte günlerden bir gün kafeye zenci bir arkadaş geliyor ve patronunun bizi görmek istediğini söylüyor. Hooop flashback yapıyoruz ve Al Capone ile yüzleştiğimiz güne dönüyoruz. Bunun normal bir Telltale benzeri adventure olacağını düşünen ben Capone'un malikanesine girerken yaşadığımız çatışma sahnelerini görünce şaşırdığımı itiraf etmeliyim. Gerçek Eliot Ness Al Capone'u vergi davası ile alt etmiş olsa da buradaki Eliot Ness elinde silahıyla bildiğiniz

Adamın ellerini, dişlerini, her yerini kesmiş, cani herif.





Bugünkü duamız azıcık kanlı oldu.

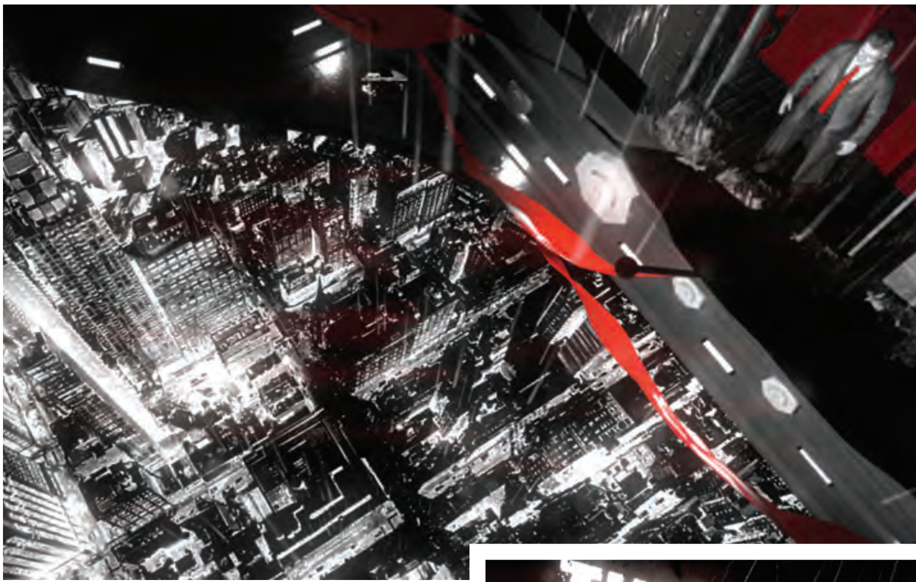
cengaverce mafyanın ortasına dalıveriyor. Çatışma dediğim de son derece basit, ekstra bir yeteneğe gerek olmayan sahneler aslında. Sol tetik düğmesiyle nişan alıp sağ tetik düğmesiyle dan dan adam vuruyoruz. O sahnedeki adamları öldürünce Eliot ilerliyor, başka yerde siper alıyor ve çatışmaya devam ediyoruz. Ama işte daha bu noktadan oyunu benzerlerinden acayip biçimde ayıran şeyi iyice fark ediyoruz: sanat yönetimi.

Blues & Bullets, Telltale'in episodik macera türünün yolundan giden bir oyun aslında. Örnekleri çoğalmaya başlayan bu tür bana artık eskisi kadar cazip gelmiyor ne yalan söyleyeyim. Başladığım çoğu seriyi yarıda bıraktığımı fark ettim çünkü. Eğer *Blues & Bullets* kendine has görsellere ve az önce bahsettiğim o müthiş sanat yönetimine sahip olmasa rahatlıkla sıkıcı diye adlandırabileceğim bir oyun olurdu. Bunun nedenlerine değineceğim daha sonra. Ama benzer diğer oyunlarla arasına öyle net bir çizgi çekiyor ki, bir sonraki sahnede ne tür farklı görsellerle karşılaşacağınızı görmek için oynamaya devam ediyorsunuz. Açıklayayım.

POP KÜLTÜR SAĞANAĞI

Karşımızda popüler kültür esinlenmelerini gizlemeye gerek görmeyen, aksine bunları bakalım fark edecek misiniz diye gözünüze sokmaya çalışan bir oyun var. Daha en başta *True Detective*'den bahsettim değil mi. Oyunun grafikleri siyah beyaz, renk olarak yalnızca kırmızı var. *Sin City*'yi seyretmiş miydiniz? Tamamen aynı ve oyunun bu grafik yapısı gerçekten harika görünüyor. İşin içinde bir de bolca kan olduğundan kırmızı renk öyle ön plana çıkıyor ki. Bir de zaten siyah ve beyazın yanına çok yakışan bir renk kendisi. Sonracığıma, Hindenburg var, tarihin en büyük zeplin kazalarından biri. Buradaysa bu dev zeplin son derece lüks bir otel haline getirilmiş. Ve de bence oyundaki görsel zekânın doruk noktası olan, ekranda dev harflerle yazıların arasında çatışarak ilerlediğimiz bölüm. Bir James Bond filminin açılışındaymış gibi hissedeceğiniz ve keşke daha uzun sürseydi diyeceğiniz bir kısım bu.

Görsellik dışında başka ne var? Mesela daha Geralt of Rivia'dan bahsetmedim değil mi? Witcher da ne alaka demeyin, Eliot Ness'i seslendiren kişi Doug Cockle çünkü. Doğruya doğru, adam resmen yetenekli ve sesini yine çok iyi kullanmış. Ama Geralt gibi süper ünlü bir karakterin ardından aynı sesi Eliot'ta duyunca az da olsa odaklanma



Zeplinden şehir manzarası gibisi var mı?





Age of Ultron'u izlediyseniz bu sahne de tanıdık gelecek.

TELLTALE TARZI MACERA OYUNLARINDAN SIKILDINIZ MI? BİRAZ DAHA SIKIN DİŞİNİZİ, B&B BUNA DEĞECEK BİR OYUN

sıkıntısı olmuyor değil. İnsanın kılıcını çekip mafyaya öyle dalası geliyor bazen. Bir de Eliot aynı Geralt gibi babacan bir tip aslında, karakterleri de örtüşüyor. Diğer seslendirmeler genel olarak iyi ama Al Capone'un sesini yakıştıramadım mesela, nedense biraz fazla düz, fazla aksansız geldi. İtalya'nın en önemli mafya liderlerinden birinin biraz daha İtalyan olmasını umuyordum belki de. Bir de dudak senkronu olmaması ve karakterlerin duygularını göstermekten biraz fazla yoksun olması atmosferi olumsuz etkiliyor.

ARAYA BİRAZ DA DEDEKTİFLİK SERPİŞTİRELİM

Oyunu Telltale tarzından ayıran tek nokta tek tük çatışma sahneleri değil, bir de suç mahali incelemesi kısmı var. Al Capone ile ikinciye karşılaştıktan ve kayıp torununu bulmasına yardımcı olmayı kabul ettikten sonra ilk ipucu bizi son derece vahşi bir cinayet mahalline götürüyor. Oyunun giriş kısmında okült öğeler olacağını görmüştük, burada ise bu durum kanlı canlı karşımıza çıkıyor. Cinayet şekli çok yaratıcı olmuş ve burada da *LA Noire* benzeri ipuçları toplayıp cinayetin nasıl işlendiğini çözme bulmacasıyla karşılaşıyoruz. Aslında buna bulmaca denmez, tek yaptığımız oda oda dolaşıp kabak gibi görünen ipuçlarını toplamak. Çıkarım tablosunu açtığımız zaman Ness'in düşüncelerine şahit oluyoruz. Örneğin Ness "amaç ne olabilir" diye soruyor ve altında iki tane fotoğraf alanı var. Topladığımız ipuçlarından uygun olanları seçince bu iki alan doluyor ve Ness cinayet amacını tahmin etmiş oluyor. Ama burada herhangi bir zorluk yok, çünkü yanlış fotoğrafa tıkladığınızda hiçbir şey olmuyor, doğru olana tıklayana kadar deneyebiliyorsunuz. Bu son derece basit kısım yine de gerçek dedektiflerin cinayetleri çözerken yaptıkları çıkarımları oldukça gerçekçi biçimde taklit etmeyi başarmış. Keşke kullanabileceğimizden fazla ipucu toplayabilsek ve *LA Noire*'da olduğu gibi hata yapma şansımız olsaydı diye düşünmeden edemedim.

Oyunun kalan kısmında da herhangi bir zorluk yok. Ne bir bulmaca, ne çözülmesi gereken bir şey. Biraz fazla interaktif roman tadında ilerliyor her şey. Arada bir QTE sahneleri giriyor, en katılımcı olunan kısımlar da bunlar zaten. Onun dışında ekranda son derece yavaş biçimde yürüyüp (oyunda koşma özelliğinin olmaması da ayrı bir tuhaflık, tamam depar atmayalım ama hızlı yürüsek fena olmazdı) kabak gibi gösterilen öğelere tıklıyoruz, o kadar.

Ama en kötüsü de bu beş bölümlük oyunun ilk bölümünün çok alakasız bir yerde aniden bitmesi. Emeği geçenlerin isimleri geçmeye başladığında "bir hata oldu herhalde" dedim. İsim kısmı geçtikten sonra tekrar oyunun başındaki mağaraya dönüyor ve ufak kız ile tarikat arasındaki diyaloğu seyrediyoruz. Evet hikaye merak uyandırıcı, okült öğeler güzel, sanırım işin içinde biraz da doğaüstü bir şeyler var ama oyunun görsel yanı bu denli kuvvetli olmasa hepsi oynanışın gölgesinde kalırdı. Sonraki bölümler umarım oynanış açısından daha iyi olur.

+

- Oyunun atmosferi harika ötesi
- Okült öğeler merak uyandırıyor
- Siyah, beyaz ve kırmızının müthiş uyumu
- Başlangıçta ve sonda çalan müzikler

−

- Bulmaca namına bir şey yok
- Tamamen çizgisel ve en ufak bir zorluk sunmuyor
- Hızlı yürüme olsa fena mı olurdu?
- Dudak senkronu olmayınca karakterler tuhaf görünüyor

7

SON KARAR

Bu kadar güzel fikirleri yavan bir oynanışa sıkıştırmak neden?





Kapısında "KAPALIYIZ" yazıyor olması cesaretinizi kırmasın. Birçok alana girebiliyorsunuz oyunda.

Tür: Yürüme Simülasyonu **Yapım:** The Chinese Room **Dağıtım:** The Chinese Room / SCE **Dijital İndirme:** 60 TL (PSN)
Yaş Sınırı: 16 **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz95-rapture

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

BİR KASABA DOLUSU YAŞAM -SARP KÜRKCÜ

Önümdeki sanal çiçeği koklamak için bir adım daha yaklaştığım o anda, yürüme simülasyonlarından yavaş yavaş uzaklaşmam gerektiğini fark ettim. Çünkü bir noktadan sonra İstanbul'un trafiğini, kalabalığını, her şeyin belası olan o nemini bahane edip bulunduğum dört duvarı terk etmediğimi; üstüne üstük içeride kaldığım zamanlarda da dışarıda yapabileceğim aktiviteleri birebir simüle ettiğimi anladım sarsılarak. Sokakta uzaylıları vuramam, bir cinayeti aydınlatmak için elimi kolumu sallayarak olay mahalline giremem. Ama uzanabilir ve bir çiçeği koklayabilir, bir kitabın sayfalarında ne yazıyor diye uzanıp bakabilirim. *Everybody's Gone to the Rapture* (*Rapture* diyelim kısaca) benim için ne tek bir çiçek, ne de sıradan bir deneyim. Kafam karışık, önümde ise iki sayfa var. Ama bu sefer amacım size iki sayfada bu deneyimi anlatmak değil, yazının sonunda oyunu edinme kararı vermenizi sağlamak. Baştan söyleyeyim, siz de devam edip etmeyeceğinize karar verin.

AŞKIN YOKOLUŞU VE UMUTSUZLUK

Shropshire, İngiltere. İnsana huzurun beşiğinde hissettiren bir sakinlik, buna eşlik eden kuş cıvıltıları ve güneşin o hafif ısıtan ışığı... Oyun başladığında, bakmakta olduğunuz vadinin size sundukları arasında bunlar var işte. Ama sonrasında gördüklerinizin üstünü kaplayan o sis, bilinmezlik, heyecan, merak, şüphe adım adım zihninizi de işgal ediyor. Shropshire'da siz varsınız, üstelik bir tek siz varsınız ve buraya ne olduğunu bulmak, oyunun ana amacı.

Dear Eshter ile "yürüme simülasyonları"nda kendi çizgisinde ilerleyen **The Chinese Room**, merkezinde Rapture'un olduğu (bkz. *Göğe Çekilen Saf Ruhlar* kutucuğu) bu oyunda yine az çok bildiğini okumuş. O nedenle bu oyunda zıplamayı mumla arayacak, herhangi bir saldırı tuşunuz olmamasına hayıflanacaksınız. Koşmak bile R2 tuşunu basılı tutup ivmelenmeniz üstüne kurulu, o bile açık değil. Zaten yürüme simülasyonlarının ne kadar oyun olduğu tartışma konusuyken, The Chinese Room bu tartışmayı daha da derinleştiriyor. *Rapture*'da doğru düzgün bir tercih yok, etkileşim ise sadece bazı kapıları açıp kapamaktan ya da radyo, telefon ve televizyonları dürtmekten öteye gidemiyor. İlk paragrafta alenen söylememiş olsam da, oyuna aşık olmuş ben bile bu noktada objektif davranılması taraftarıyım. *Everybody's Gone to the Rapture*, *Dear Eshter*'ın hatalarının kefareti falan değil. Aksine The Chinese Room'un kendi oyun DNA'sını kullanarak başarılı bir iş çıkarabileceğinin, aynı zamanda biraz göstermelik sayılsa da insanların yorumlarını dikkate aldığının göstergesi. Tabii *Rapture* kendine münhasır bir deneyim, herkesin harcı değil.

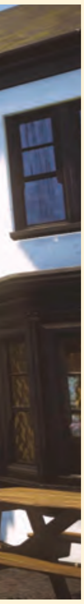
KABULLENİŞ VE UMUT

Zaten *Rapture*'un en tartışmalı kısmı da bu; ne kadar "oyun" olduğu. Aslında çok sıradan sayılabilecek bir hikâyeyi, yine çok sıradan sayılabilecek insanlar üzerinden müthiş bir kurguyla anlatmayı başarıyor sadece. Shropshire, birkaç bölgeye ve aynı şekilde birkaç hikâye merkezine bölünmüş durumda. Beklediğimden çok daha büyük bir alanla karşılaştım öncelikle, haritada



GÖĞE ÇEKİLEN SAF RUHLAR

Rapture, yani "Taşınma" temelde Hıristiyanlıkta ruhların diğer tarafa geçişine dair bir inanıştır. Hz. İsa'nın tekrar dirilişinde, cennete gidecek olan ölüler dirilecek ve o anlarda yine cennete gidecek olan yaşayanlarla birlikte göğe çekileceklerdir. Dünyada geriye günahkârlar kalacak, onlar da dünyayı kasıp kavuracak felaketlere maruz kalacaklardır. Bir nevi cehennem, dünyada başlayacaktır yani.
Bu inanışın çeşitleri var tabii. Katılanlar, süreçler, dünyada kalanların nelerle karşılaşacağı gibi noktalar farklılık gösterse de az çok aynı temele sahipler.



bir yerden bir yere gitmek (eğer patikaları kullanmazsanız) ciddi anlamda zaman kaybı. Burada oyunun hızlı yürüme mekaniğinin kullanışsızlığına laf etmek istiyorum, ama bu yürüyüşlere eşlik eden müzikler dilimi bağlıyor. *Dear Eshter*'ın da müziklerini bestelemiş olan **Jessica Curry**, o kadar harika tınılar yakalamış ki... Tamam, Rapture'un Hıristiyanlık kökenli bir inanış olmasından mütevellit bazı melodileri ayinlerden fırlamış olarak değerlendirebilirsiniz. Ama bu özellik müziklerin ufak bir kısmını kapsıyor ve kalan parçalar sizi oyundan kopamayacağınız bir noktaya getiriyor. Benim çiçeği koklamak için uzanmamın asıl sebebi, bu atmosferin ta kendisi işte. En son benzer şekilde sarılıp sarmalanmayı Ethan Carter'ın hüzünlü macerasında tatmıştım. Ama *Rapture*, aynı oyun türü içinde sayılmasına rağmen bambaşka bir yerden yakalıyor sizi. Bu da yeni gelişen bir oyun türünde aslında sınırların ne kadar muğlak olduğunun, kıyasların da ne kadar yüzeysel yapılabileceğinin bir göstergesi.

ÖFKE VE DÜZELTME ARZUSU

Oyunda etkileşim, aslında hikâyeyi parça parça açmamıza sebep olan şey. Dümdüz bir yolda ilerleyip, bizim için hikâyenin kendiliğinden dökülmesini beklemiyoruz bu sefer. Bir zamanlar Shropshire'da olan insanlar var ve arkalarında iz bırakmadan yok olmuşlar. Yani... pek bir iz bırakmadan. Çünkü etrafta ışıklar şeklinde hâlâ hatıraları mevcut. Oyunda bunun için çok güzel bir terim var, "sıvı ışık" diye. Aynen kullanmak istiyorum izninizle. Çünkü Shropshire'da gerçekleşen bu olayları bize gösteren yegâne şey insanlardan kalan bu anılar ve daha önce bahsettiğim elektronik aletlerden duyduğumuz konuşmalar. Etkileşim ise herhangi bir tuşla (evet, neredeyse her tuş aynı şeyi yapıyor) gerçekleşiyor. Bir de özel zamanlarda DualShock 4'ü doğru yönde hareket ettirmeniz gerekli.

Ağır bir karantinayla bir "şeyi" vadinin içine hapsetmeye çalışıyor olsalar da, Shropshire insanlarının aktif birer yaşamı var. Aşkları, pişmanlıkları, heyecanları, umutları, öfkeleri, kırgınlıkları. Sıradan bir yer ve sıradan insanlar demiştim ya, yapımcı ekip The Chinese Room'un takdiri en çok hak ettiği nokta bu sıradan insanlarla sapasağlam omurgası olan bir hikâye kurması. Abartmıyorum, Shropshire insanları gerçekten çok "sıradan". Ama bizleri uzaylılardan kurtaran ya da galaksiye savaş açan karakterlerin sıra dışı olmalarına o kadar alışmışız ki, bu insanların sıradanlıkları ve hayatın dertlerine bilgi birikimleri üzerinden çözüm üretmeye çalışmaları hayranlık verici geliyor. Küçük bir kasabanın yaşamı bundan güzel yansıtılamazdı. Romantik kaçamaklarıyla, batıl inançlarıyla, dogmalarıyla, ısrarla oğlunu çocukluk aşkıyla birleştirmeye çalışan kadınlarıyla ve ömür billah kavgalı kalan kardeşleriyle tam bir kasabada yaşama rehberi gibi *Rapture*. Ofiste oyunu tek oturuşta bitirdim (çünkü altı saatinizi bile almıyor) ve yanıma gelen her insana gördükleri kişilerin özelliklerini anlattım dur durak bilmeden. Sıradanlar, kabul ama hiçbiri yüzeysel değil. Hele ki oyunun atmosferi içinde öyle gerçek duruyorlar ki her birini merak ediyor, sonuca ulaşmak için bu karakterlerin ruh hallerini parça parça açığa çıkarıyorsunuz. Zaten bölümlenmiş o harita ve hikâyeler, birer karakteri merkeze alıyor. Oyunu bitirmek için hepsini sonlandırmanız lazım, o nedenle atlamayın ve diğerlerinden farklı olduğu çok belli olan o kilit hatırayı görmeden yeni bir hikâye bölümüne geçmeyin derim.

Everybody's Gone to the Rapture'un en özel kısmı CryEngine ile yaratılmış dünyası değil. Bizi normalliğiyle kendine çeken o karakterleri de değil. Bu karakterleri ana hikâyenin içine serpiştirmesi ve onlar üstünden bu topraklarda neler olduğunu müthiş bir dengeyle anlatıyor olması belki spot ışıklarını çalabilir, ama o da tam oturmuyor. Hayır, bu deneyimin tepe noktası müzikleri. Bunun tekrar altını çizmek istiyorum, çünkü son dönemlerde bu kadar iyi başka bir soundtrack dinlediğimi hatırlamıyorum. Bir eserin müzikleri, size eseri sindirirken yaşadığınız anları hatırlatmasıyla övünür ya haklı olarak. Bu albüm, Shropshrine'da sizin görmediğiniz zamanlarda neler olduğunu hissettirmeyi başarıyor. Ama bu, aynı zamanda karakterlerin anlatım şekliyle de alakalı. Ya da dünyanın grafiksel güzelliğiyle. Ya da...her şeyle işte.

Her şey burada düğümleniyor aslında. *Everybody's Gone to the Rapture*'ı tecrübe ettiğim en "bütün" deneyimlerden biri olarak sayarım gururla. Belki en iyi oyun değil, en iyi oynanış mekanikleri dendiğinde aklıma bile gelmeyecek. Ama ne eksik, ne de fazla olan müthiş bir deneyim olduğu kesin benim gözümde.

SES TELLERİNİN BÜYÜSÜ

Oyunun müziklerine ne kadar övgüde bulunabilirim bilemiyorum, ama aynı övgüleri seslendirme ekibi için de belirtmem şart. Sadece birer ışık bütünü olarak gördüğünüz karakterleri bu kadar bağrınıza basmanıza sebep olacak, kişilik ve karakteristiği duyduğunuz anda ayırt edebildiğiniz tüm o sesler oyunun bir diğer başarılı noktası. Ama oyunun tümü gibi, ne gereksiz bir performans var ortada, ne de birileri zayıf kalıyor. 16 yaşındaki Rachel'ın aşkın ilk kıpırtılarını hissedişini animasyondan ya da kaplamalardan değil, sesinin derinliklerinde yükselen o titreşimden alıyorsunuz. Bu, başarı değildir de nedir?

HARİTADA BİR YERDEN BİR YERE GİTMEK (EĞER PATİKALARI KULLANMAZSANIZ) CİDDİ ANLAMDA ZAMAN ALIYOR



Yavaş yavaş hayatın aksadığını gördüğünüz yerlerden biri.





Grafikler her bir obje için etkileyici olsa da sahneler ve alanlar muazzam hazırlanmış.

+

- Oyundaki her bir karakter
- Seslendirmelerin kalitesi
- Görsellik bir harika
- Müziklere aşık oldum
- Hikâye sağlam bir yere bağlanıyor
- Yürüme simülasyonu için tepe noktası

−

- Biraz daha hızlı yürüseydik keşke
- Türü yüzünden 9 veremiyorum, haksızlık gibi geliyor

8+

SON KARAR

Bu kadar bütün, bu kadar doyurucu, bu kadar tam bir deneyim az bulunur. Oyundan çok, deneyim.



Tür: Platform Yapım / Dağıtım: Duckbridge Fiyatı: 21 TL (Steam) Yaş: 18+
Dahası için: duckbridge.nl

LUCKSLINGER

“YEMİN EDİYORUM BU OYUNU YAPANLARI BULUP ÖLDÜRECEĞİM!” -ERİM BİLGİN (OYUNUN 2. SAATİNİN SONUNDA)

Dişlerim sıkılıydı, saçlarımı çekiyordum. Alnım ve boynum damarlarla kaplıydı.

“Yeter! Nefret ediyorum senden! Görmek istemiyorum artık! O aptal müziği de kes! Allahım delireceğiiim!”

Sıcak bir Cumartesi akşamıydı, bütün bunları bir oyuna söylüyordum, ve şansım yaver gitmiyordu.

Luckslinger, aslında dergide yazacak olmasam büyük ihtimalle varlığından dahi haberim olmayacak bir oyundu. Olayların o şekilde geçtiği paralel bir evrende tansiyonumun daha düşük olacağı ihtimali dışında, bu oyunu bulduğuma seviniyorum, çünkü geçirttiği cinnetler ve kaybettirdiği yaşama sevinci bir yana, *Luckslinger* aslında saygı duyulası bir oyun bence.

Konsept ilginç. Spaghetti Western filmlerini bilirsiniz. Sergio Leone, Clint Eastwood, Ennio Morricone gibi isimler bir araya geldiğinde ortaya çıkan düşük bütçeli, yüksek ritimli, bol testosteronlu kovboy filmlerinin türüdür. Şimdi onu alın, yanına bolca bağımsız oyun mizahı ve nereden geldiği tam belli olmayan bir hip-hop elementi ekleyin, üzerine de ağız yakıcı bir zorluk seviyesi çakın, alın size *Luckslinger*.

Oynanış, *Luckslinger*’ın asıl olayı ve birazdan bahsedeceğim çok özel bir elementi dışında genel olarak gayet çeşitli ve bazen delirtici. Tipik bir bağımsız side-scroller var karşımızda: Sağa ve sola hareket edip, zıplayıp eğilerek, karşınıza çıkan düşmanları öldürerek, her bölümün sonunda da bir boss ile mücadele ederek ilerlediğiniz bir oyun. Fakat işte her şey o kadar basit değil. *Super Mario* değil bu. Vahşi batıda kaos demek daha doğru olur. Çünkü oyun başlarda elinizi tutmayı öyle bir bırakıyor ki, kendinizi üç-dört düşmanın her yöne uçan mermileri arasında zıplayıp yuvarlanırken, bıçağınızı fırlatıp şarjörünüzü doldurmaya çalışır şekilde buluyorsunuz. *Luckslinger*, sevimli görselliği ve rahat mizahıyla sizi davet edip, sonra da 2 aylık bebeğini otoyolda karşıdan karşıya geçmek zorunda bırakan sadist bir ebeveyn gibi bırakıyor çölün ortasında. *“Adapte ol veya oyunu oynamaktan vazgeç”* der gibi bir havası var. Yardımcı olmuyor, alternatif bir zorluk seviyesi sunmuyor, hatta o arkadaki güzel 16-bit hip-hop müziğini dahi biraz olsun durdurmuyor. Yeterince öldüğünüzde herşey size batmaya, ruhunuzu eşelemeye başlıyor.



Şans parçalarını toplamak için kasabamı bile satarım be.

İşte o noktada bir şeyi anlıyorsunuz. Aslında bu, oyun boyunca defalarca unutup unutup, ikinci plana atıp atıp, sonra önemini tekrar hatırladığınız element, ve oyunun ana özelliği. O da şans! Oyunda bir şans sistemi var. Öldürdüğünüz düşmanlardan bazıları size birer şans parçacığı verirken, aldığınız her darbe de bunları azaltıyor. Şans seviyeniz yüksek iken, mermiler bazen sizden uzağa uçuyor, üzerine atladığınız platformlar düşmek yerine sağlam kalıyor, dünyada karşınıza çıkan değişik şans oyunlarında kazanma ihtimaliniz artıyor. Şans sistemi, oyunun temeline sağlamca oturmuş durumda. Sadece yan bir olay değil, çoğu dövüşün gidişatını değiştirebilecek temel bir olay.

Oyun sürekli aksiyon içinde de geçmiyor. Aralarda kasabaya uğruyor, karakterlerle konuşuyor, hip-hop kültürüyle daha içli dışlı oluyor, karakteriniz için geliştirmeler falan alabiliyorsunuz. Çoğu zaman kafasına göre davranan, sizin herhangi bir şekilde kontrol edemediğiniz bir evcil ördeğiniz var. İçinde hip-hop yapılan bir kilise var. Odanızda silahlarınız ve altınlarınızın yanında hip-hop koleksiyonunuz var. Bunları dinleyebiliyor, milletle muhabbet edebiliyor, düellolar ve şans oyunları gibi türlü yan oyunlar kasabada sizi bekliyor. *Luckslinger*, herkese hitap etmese de, zoru seven ve özleyen oyuncular için bulunmaz bir cevher olacaktır. Rastgele!

+

- Meraklısı için ruh sağlığına zararlı zorluk seviyesi
- Efsane müzikler gemi, daha büyük!

−

- Klavyeyle oynamak biraz zor
- Checkpoint sistemi bazen sinir bozabiliyor

7+

SON KARAR

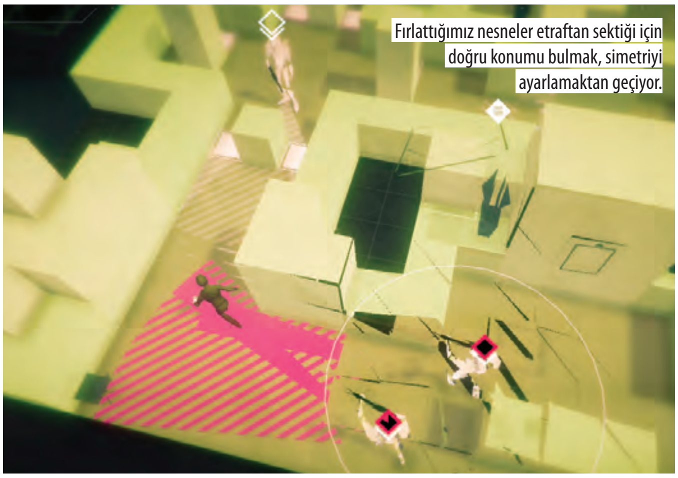
Her işi sizin yerinize yapan oyunlar çağında, Luckslinger zoru seven bir retrocuların son kahramanlarından biri olacak.

ps4 pc

Tür: Gizlilik / Bulmaca **Yapım:** Mike Bithell **Dağıtım:** Bithell Games **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital Fiyatı:** 31 TL (Steam), 54 TL (PSN) **Yaş sınırı:** 12+
Dahası için: www.volumegame.net







Fırlattığımız nesneler etraftan sektiği için doğru konumu bulmak, simetriyi ayarlamaktan geçiyor.

VOLUME

GÜZEL SESLİ HIRSIZIN GÜNCESİ… -BURAK EKEN

Thomas Was Alone'u hatırlar mısınız? Hikâye anlatımıyla ve seslendirmeleriyle pikselerden taşıp eğlenceli ve özgün bir yapım olarak hafızamızda yer etmişti. **Mike Bithell** adlı İngiliz yapımcı tek başına geliştirmiş, yazar-komedyen Danny Wallace sesi ve yazımıyla anlamlandırmış; müzisyen David Housden besteleriyle renklendirmişti. Aynı ekip tekrar bir araya geldi. Fakat bu kez gizlilik odaklı üç boyutlu bir oyun için...

İlk anda ciddi bir tür değişimi yaşanmış gibi geliyor. Oyuna başladığımızda da sıradan bir gizlilik oyununun içinde olduğumuzu hissediyoruz. Ama devam ettikçe oyundaki gizliliğin aslında bir kıyafet olduğu ortaya çıkıyor. *Volume*, *Thomas Was Alone* gibi özünde bir bulmaca oyunu. *Thomas*'taki geçmemiz gereken platformların yerini, aşmamız gereken düşmanlar almış.

Süresi kısa, sayısı fazla bölümün birleşiminden oluşuyor *Volume*. Her görevde farklı bir mekâna giriyoruz. Görevlerin ilerleyişi, mekandaki düşmanlara yakalanmadan toplamamız gerekenleri çalıp çıkmak şeklinde. Her girdiğimiz yerde birkaç devriye var ve sadece ellerindeki fenerin aydınlatabildiği alanı görebiliyorlar. Seslere de çok duyarlı değiller. Yürüyerek kulağının dibine kadar girsek bile fark etmiyorlar. Ancak bunlar oyunun kolay olduğu anlamına gelmiyor.

Volume'un kendini gösterdiği ve oynayanı zorlayan kısmı, bölüm tasarımları. Her bir bölüm özgünce oluşturulmuş. Oyunda ilerledikçe mekanlar çeşitli engellerle döşenirken bir yandan da daralıp kalabalıklaşıyor. Çoğu zaman devriyelerin bulunduğu konum zorluyor bizi. Bazen, adım attığımızda çok ses çıkaracak bir zemin olduğunu görüyoruz tam yolumuzun üstünde. İlerleyen seviyelerdeyse devriyeler hareketlenmeye başlıyor.

Düşmanların seslere çok duyarlı olmadığını söylemiştim. Fakat dikkat dağıtmak için kullandığımız taktikler genellikle ses çıkarmaktan geçiyor. Yakınlarında ıslık çalarak, etraftaki eşyalarla etkileşime geçerek veya bulduğumuz nesneleri doğru yerlere fırlatarak istediğimiz yere çekebiliyoruz devriyeleri.

Düşmanlarla aksiyona giremiyoruz. Yani yakalanınca karşı koyamıyoruz, çabucak vuruluyoruz. Fakat bölümün en başına da dönmüyoruz. Zaten kısa olan görevlerin içine bir de kontrol noktaları (checkpoint) eklenmiş. Ve maalesef oynanışı çok kolaylaştırmış. Alışınca oyun *"kendini bir an önce kontrol noktasına atma"*ya dönebiliyor. Düşmanlara yakalansak bile henüz vurulmadan kayıt noktasına ulaşırsak orayı geçmiş sayılıyoruz. Bu da taktikselliği ve gizliliği baltalıyor.

Bu eksilere rağmen bölümler güzel tasarlanmış. Bunun yanında bir de bölüm tasarlama modu sunulmuş. Sıfırdan başlayıp tamamen istediğimiz şekilde bir bölüm tasarlayabiliyoruz. Üstelik tasarladığımız bölümleri upload edip başka oyunculara sunabiliyoruz ve tabii biz de başkalarının tasarladığı bölümleri oynayabiliyoruz. Oyuna hem çeşitlilik katan hem de ömrünü uzatan bir mod olmuş.

Volume'u oynarken doğal olarak sürekli *Thomas Was Alone*'la kıyasladım. Kare grafiklerden üç boyutlu modellemelere geçerken oynanışın eğlencesinden ödün verilmemiş. Ama bir şekilde seslendirmeler *Thomas*'taki kadar etkileyici gelmiyor, hikâye içine çekmekte zorlanıyor. Belki de bu canlı görünüm yüzünden eski formül yeterli gelmiyor. O piksel piksel karakterlere can veren insanların; vücut hatlarını, hareketlerini görebildiğimiz karakterlere aynı ruhu katamadıklarını hissettiriyor. *Volume*'u oynarken zevk alsam da bu durum *"ah..."* dedirtti. Yine de hakkını yemeyelim; Mike Bithell kendi koyduğu çıtayı aşmakta zorlansa da ortaya yine kendine has eğlenceli bir oyun çıkarmayı başarmış.

+

- Bölüm tasarımları
- Müzikler ve seslendirmeler
- Zorlayıcı ve eğlenceli bulmacalar
- Bölüm tasarlama modu

−

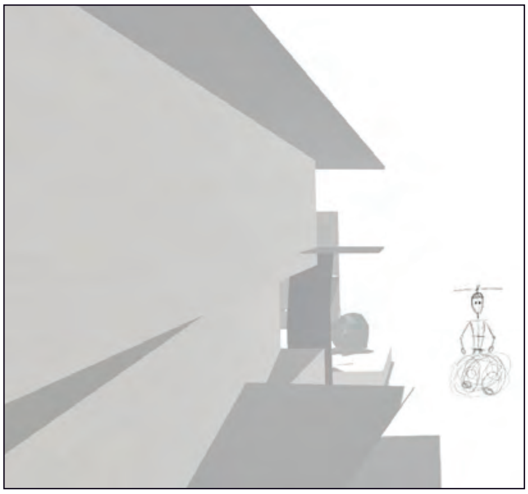
- Yapay zeka daha iyi olabilirmiş
- Hikâye anlatımı etkisiz kalmış
- Kayıt noktalarının çokluğu oyunu kolaylaştırıyor

7

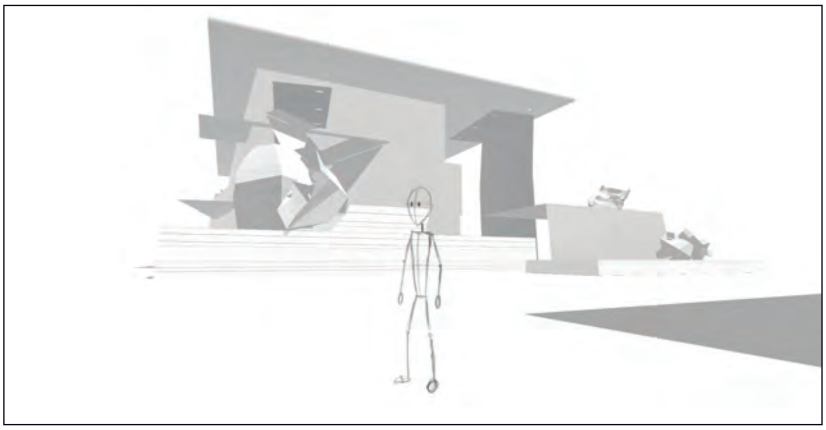
SON KARAR

Güzel oyun ama bir de o bekçilerin kulağı keskin olsaymış...

Tür: Macera / Bulmaca **Yapım / Dağıtım:** Dust Scratch Games **Dijital İndirme:** 10 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 5+ **Dahası İçin:** unfinished.fromdustscratch.com



Kalemin her hareketi kaderimizi belirliyor...



UNFINISHED
AN ARTIST'S LAMENT

SEN VAROLUŞUN RESMİNİ ÇİZEBİLİR MİSİN? -EREN ERYÜREKLİ

Ufak tefek ama yaratıcı oyunları seviyorum. İlginç bir fikri olan ve belli bir duyguya yoğunlaşan bu çoğunlukla bağımsız oyunlar galerisine rahatlıkla ekleyebilirim *Unfinished*'ı. Yaklaşın, onu siz de seveceksiniz.

YARATICILIĞIN DİKENLİ YOLLARI

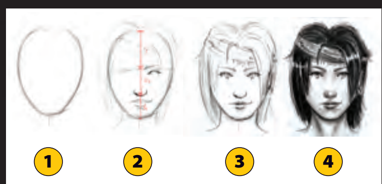
Oyunumuz mütevazı yapısına gayet uygun olarak tek kişi tarafından geliştirilip, Yeşil Işık'ın derinliklerinden gelip gün ışığına çıkmış. Başlangıçta boş bir kağıda çizilip öylesine kaderine terk edilen bir "çöp adamı" (veya cin Ali'yi) yönettiğimiz oyundaki yegane gayemiz bir sürü bitmemiş çizimlerin, fikirlerin arasından yolumuzu bulup bitmiş bir karakter olmak. Kendim de bir çizer olduğum için *Unfinished* bende epey derinlerde bir yerlere seslendi ve yarım bıraktığım onca çizimi, yapılıp bir kenara fırlatılmış eskizleri düşündüm. E biraz da üzüldüm doğrusu. Çoğunlukla beyaz ve gri kağıt ortamlarında çıktığınız bu yolculukta yaratıcınızın işe yaramadığı için sağa sola fırlattığı eskizlerden çeşitli power up'lar kazanıyorsunuz. Örneğin altında yaylar olan bir ayakkabı sizi daha yükseğe zıplatırken, pervaneli bir şapka uçmanızı sağlayabiliyor. Ortamlar 3D olsa da bizim Cin Alimizin 2D eskiz halinde bir çizime ve animasyonlara sahip olması cidden çok şirin gözüküyor, hatta beni çizgifilm okuduğum yıllara bile götürdü denilebilir. Öylesine samimi ve sıcak bir havası var oyunun, özellikle çizim yapan insanlar kendi yaşadıklarından epey bir şey bulabilirler burada.

Siz bu bitmemiş dünyada yol alırken yaratıcınızın sesi de sürekli sizinle ve modern dünyanın sanatçılara dayattığı zorluklardan, sanatın ticarileştirilmesinden ve özündeki saf duyguyu kaybedişinden dem vuruyor. Adam haklı ama. Bu piyasada çalıştığım için; ticari beklentiler, zaman ve yaratıcılık düzleminde işlerin nasıl ilerlediğini ve bunun ne kadar yorucu olduğunu biliyorum. Bu çelişkileri ve sanat sepet insanlarının dertlerini samimi bir dille ortaya döküyor *Unfinished*. Evet, belki bu dertler herkes tarafından önemsenmeyebilir, ama benim için değerli olduğu gerçeğini değiştirmez oyunun.

KARALAMALAR, FİKİRLER VE ŞÜPHELER...

Kısacık beş bölümden oluşan ve tanınmamış sanatçıların çizimlerine bölüm dizaynlarında yer veren *Unfinished*'ı yarım saatte bitirebilirsiniz. Hani "kısaydı, fizik motoru arada sapıtıyordu "ya filan çok girmek istemiyorum, nihayetinde keyifli, düşündürücü bir yolculuktu. İçinde biraz *Journey*, biraz *Flower* biraz da *Unfinished Swan* var. Öyle ufak, öyle kendine has ama dert edindiği şeyler açısından önemli bir oyun kendisi. Konuyla ilgili iseniz 10 TL'nize kıyıp bir bakın derim. Yaratmanın zorluklarına karşı zihniniz açık, kaleminiz kırılmaz olsun!

BİR KARAKTER DOĞUYOR



Gördüğünüz güzel resimlere bakıp bakıp iç geçirenlerden misiniz? "Ben neden çizemiyorum" mu diyorsunuz? Sıkıntı yok! Sizler için hazırladığım ufak rehbere bir göz atın. Herkes resim çizebilir!

1. Doğadaki her şey aslında basit bir geometrik şekle sahiptir. Nihayetinde ne kadar karmaşık olursa olsun, tüm var olanlar aslında kareler, üçgenler ve yuvarlaklardan oluşur. Biz de oradan başlayıp basit bir oval çiziyoruz.

2. İnsan yüzü kabaca üç parçaya bölünebilir. Alından burun başlangıcına kadar bir parça, burun komple bir parça ve geri kalan da bir parça şeklinde, bu bölme tarzı ile kolaylıkla yüzü oluşturan öğelerin yerini belirleyebiliriz.

3. Hali hazırda oranlar ve yüzü oluşturan elementlerin yerleri belli olunca detaylara girişebiliriz demektir. Gözler, ağız, saç tipi ve bunların birbirine oranları yerine oturdu gördüğünüz gibi.

4. Her şey yerli yerine oturduğuna göre, gerisi sağlı sollu detaylarla çizimi güzelleştirmeye bakıyor. Tüm çizim dostlarına sevgiler :)

+
- Sade ama etkileyici atmosferi
- Power up'lar çok şeker
- Sanatçı zihnine samimiyetle bakabilmesi
- Orijinal fikir

−
- Bazen fizik motoru saçmalıyor
- Tam bir oyun gibi değil de demo gibi oluşu
- Bazı diyaloglar fazla tekrar ediyor
- Keşke daha uzun olsaymış

6+

SON KARAR

Kısa, sade fakat özel bir oyun Unfinished. Yaratıcı zihinlerin üretim sürecine odaklanan konusu ve cesur mesajları ile bağımsızlığın gücünü sonuna kadar kullanıyor.

Tür: Sıra Tabanlı Strateji / RYO / Macera **Yapım:** Harebrained Schemes **Dağıtım:** Harebrained Holdings **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 31 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 12 + **Dahası İçin:** harebrained-schemes.com/shadowrun/hongkong

SHADOWRUN HONG KONG

HONG KONG'TA KOŞUYOR GÖLGE -NOYAN AKATLI

Bizim Noyo'yu kıskanıyorum bazen. Tam teçhizatlı, "yürüyen cephanelik" kılığına bürünüp önüne geleni yıkan bir asker oluyor, kimi zaman üzerine çelik zırh, sırtına pelerini geçirip bir elinde kılıç diğerinde doğaüstü büyülerle dünyayı kurtarıyor, *The Sims*'te bile belirip, benim yapamadığım önemli işleri başarıp, fantastik – polisiye romanlar yazıyor yahu! Üstelik asla canı sıkılacak, "Ne olacak bu insanlığın hali" diye düşünecek fırsatı (!) olmuyor, dergiye inceleme yetiştirme telâşı da yok...

SES ÇIKARMADAN KONUŞUR, İZ BIRAKMADAN DÖVÜŞÜRÜZ

Shadowrun Hong Kong, "Ağustos 2015'te çıkacak ve oynanacak oyunlar" listemdeydi. (Geniş (!) listemin diğer üyesi de *Crookz: The Big Heist*, ondan da bahsedeceğim bir ara). *Shadowrun Returns*'ü 2 ay önce 5 - 6 saat oynayıp maceranın Hong Kong ayağını beklemeye başlamıştım. *SR: Hong Kong*, serinin geçtiği şehrin ismini taşıyan ilk üyesi olmuş bu arada. Fena da olmamış bence, zira 2056 yılının Hong Kong'u; en az yarattığımız ana karakter, NPC yardımcılarımız ve konuştuğumuz yardımcı karakterler kadar başrolde. Oyun süremizin büyük kısmını alan konuşma ve dövüş etkinliklerine geçeyim o halde: "Doğru düzgün işleyeni tamir etme" mantığını *Hong Kong*'da da sürdürmüş **Harebrained Schemes**, *SR Returns*'den hatırladığım, çabuk alışılan, basit arayüz ve kontrolleri görünce "İyi de yapmış, farklı bir şey beklemiyordum zaten" cümlesini fısıldayıverdim kendi kendime, 2056 yılının Hong Kong sokaklarını arşınlamaya başlarken. Görev ve bilgi aldığımız, silah, büyü, ilkyardım paketi ve OGZ Eylül 2056 sayısı gibi her daim gerekli nesneleri temin ettiğimiz NPC'lerle diyaloglar gene tamamen sessiz, "İriyarı ork şöylece bir etrafına bakındıktan sonra kara gözlerini çevirdi: - Ne istiyorsun turist genç?" şeklinde yazılarla dolu pencereleri okuyup cevapları seçmekle geçiyor. *Wasteland 2* gibi, "Metin okumaya dayalı" tarzı ağır basıyor *Shadowrun Hong Kong*'un. Bu durumdan, kafam çok yorgun olarak oyuna giriştiğim bir iki sefer hariç, memnun kaldım diyebilirim.

Dövüş bölümleri ise, göze azıcık daha gerçekçi görünen animasyonlar dışında gene aynı. Sıra tabanlı dövüşlerin ruhu, % 95 isabet oranını görüp altıda beş ıska gerçekleştiğinde sakin kalabilmekte yatar derim hep. Hong Kong limanında, buram buram suç ve tehlike kokan depolarda, tabancayı iyi kullanan, nadiren büyü yapan Noyo, makineli tüfekli kadim dostu Duncan Wu, "fareli şaman" elf kızı ve cüce hacker hanımefendiden oluşan ekibimle, normal zorluk seviyesinde, büyük yaralar almadan, öyle büyük ganimetler de kazanmadan geçtim çatışmaları. Arada bir oyunun temposu biraz düşüyor, bir çatışma olsa da siper alıp geleceğin triad'ının cyber protez bacaklarını kırsak diye düşünürken köşe bucağa, orka trolle tıklayıp sayfalarca yazı okurken buluyorsunuz kendinizi. Tamam, C-RYO türü içinde yazı okumak çok doğal ve de güzel ama arada bir aksiyon, teknik taktiğe girmek de istiyor insan.

Biraz iki arada bir limanda kalan bir seri *Shadowrun* yapımları. Hong Kong limanı civarlarında geçen serinin son halkasını ise, kendimi kaptırarak keyifle oynadım, en az bir on saat daha oynamaya devam edeceğimden emin olabilirsiniz arkadaşlar. Bolca yazı okumaktan hoşlanıp arada bir sıra tabanlı çatışmalarda hafiften taktik yapmayı seviyorsanız, yetenek puanı dağıtmaya alışıksanız ve cyberpunk - fantastik karması bir ortama yolculuk cazip geliyorsa seçeceğiniz cevap belli zaten: "Evet, sanırım Hong Kong'da gölgemi ve karakterimi koşturmaya hazırım."



Sokaklar, lambalar, tezgâhlar çok renkli, diyalog penceresi gene sessiz.



SHADOWRUN 101

İşin gerçeği, çok hâkim olduğum bir evren değil Shadowrun serisi ama, SR Returns ve Hong Kong'u beğendim ve topladığım kadarıyla azıcık temel bilgiyi bu kutuya yığayım dedim: Çok uzak olmayan bir gelecekte, cyberpunk ve fantastik ögelerin buluştuğu karanlık, neon ışıkların aydınlattığı bir ortam mevcut Shadowrun dünyasında. Sokak samurayı, hacker gibi bu dünyaya ait sınıflar ve elf, ork, cüce, troll gibi ırklarla henüz karakter yaratma ekranında tanışırız. Büyü, ateşli silahlar, ruh çağırma, drone kullanma gibi değişik yetenekleri kullanmak ve görevlerden gelen karma puanlarını dağıtıp, örneğin karizmayı geliştirip "Akademik, güvenlikçi, sokak adamı" gibi ünvanları açarak diyaloglarda cevap seçeneklerini açmak mümkündür. Yarattığınız karakter emekleme aşamasında olduğu için, yetenek ve güçlerinizi oyunda ilerledikçe belirlemenizi öneririm. **–Captain "Noyo" Obvious**

+

- 2056 "cyberpunk" Hong Kong atmosferi renkli bir şekilde sunulmuş
- Müzikler ortama uygun
- Senaryo çok özgün ve ilginç değil ama çekim gücü yüksek
- Dövüş bölümlerindeki zorluk ve taktiksel ayrıntı tam kıvamında

–

- Alıştık gerçi ama hiç seslendirme olmaması tatsız, hiç değilse bir selam alıp vereydik
- Etkileşim biraz az gibi, tempo bazen fazla düşüyor

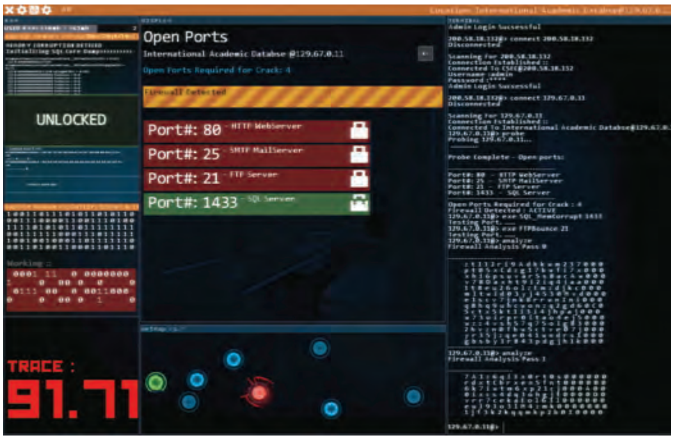
7

SON KARAR

Shadowrun serisinin herhangibir oyununu sevenlerin kaçırmaması, RYO soslu sıra tabanlı strateji sevenlerin ise tanışması gereken bir yapım.

Tür: Indie / Simülasyon Yapım: Team Fractal Alligator Yayın: Surprise Attack Games Fiyatı: 18 TL (Steam) Yaş: - Dahası için: hacknet-os.com





HACKNET

PORT TARAMAK HİÇ BU KADAR HAVALI OLMAMIŞTI! -ERİM BİLGİN

Hedefin IP adresini bul. Servisleri çalıştır. Açık portları tespit et. Güvenlik duvarını aş. Sisteme zararlı yazılım kur. SSH bağlantısı üzerinden uzaktan bağlandığın bir sistemden hedefe bağlan. Bilgileri ele geçir, izlerini temizle, ve ortalıktan kaybol. Hepsini de havalı terminaller ve tekno müzik eşliğinde yap.

Tek kelimeyle gireceğim: *Uplink*. Bilenler için akan suları durduracak, ikonlaşmış bir isimdir *Uplink*. 80 ve 90'ların Hollywood tarafından şişirilmiş ışıklı, animasyonlu, neonla kaplı havalı hacker filmlerine özenenlerimiz için, o atmosferi simüle eden harika bir oynudu. Mavi-siyah ekranlar, terminallerde hızla akan Matrix-imsi karakterler, sanki NSA'in savaş odasındaymışız gibi hissettiren bir dünya haritası üzerinde seken proxy bağlantıları içinde, oyunu laptop'unuza kurup ortalık yerde oynadığınızda sağdan soldan ekranınıza çekingen bakışlar toplamanıza sebep olur ve çok eğlendirirdi. Aslında "oyun" denildiğinde aklımıza gelen fikirleri dağıtan bir isimdi. Oyunda bir karakteri kontrol edip, ortalıkta dolaşmak yerine, sanal bir masaüstü ortamına bakarak oynuyorduk.

Aradan 14 yıl geçti, ve o zamandan bu zamana *Uplink*'i hakkıyla aşabilecek, hatta yakınına dahi yaklaşabilecek bir oyun nedendir bilinmez bir türlü gelmedi. Ama artık kaybolan o yılların önemi yok. Çünkü benim de açık betaya düştüğünden beri takip etmekte olduğum, *Uplink*'in üvey kızı *Hacknet*, nihayet geçtiğimiz ay tamamlanmış olarak piyasaya çıktı. Artık *Mr. Robot* izleyip gaza gelen güzel insanların, aradıkları hacker deneyimini yakalayabilecekleri modern bir oyunumuz var.

Hacknet'te, bir hacker rolündesiniz. Bir karakteriniz yok, hitap edilen kişi bizzat sizsiniz. Karşınızda aynı *Uplink*'teki gibi bir masaüstü var ve bu sisteme kuracağınız programları kullanarak türlü sistemleri kurcalıyor, bilgi ve yeni yazılımlar topluyor, gittikçe ilginçleşen sır dolu bir kaybolma vakasını çözmeye çalışıyorsunuz.

Oyun genel olarak, değişik güvenlik sistemlerini analiz edip, hangi programlarla kırılacağını bulup, gereken dosyaları ele geçirmek üzerine kurulu. Başlarda bu sistem biraz tekdüze gelebiliyor, ta ki karşınıza adam gibi antivirüs yazılımı kurulu sistemler çıkana kadar. Portlara saldırmaya başlamanızla birlikte antivirüs yazılımı izinizi sürmeye başlıyor. Zaman hızla akarken, sistem gücünüzü programlar arasında doğru düzgün dağıtıp, yer yer daha önce girdiğiniz sistemleri uzaktan kullanacağınız silahlara çevirerek çok stratejik düşünmeniz de gerekebiliyor.

Hacknet, basit puzzle'lara sahip ve daha ziyade ekrandaki ikonlara tıklama veya yazı yazma hızınıza bağlı bir oyun. Amacı, basit puzzle'larla Hollywood hacker deneyimini yaşamanızı sağlamak. Aradığınız böyle bir şeyse, *Hacknet*'i kaçırmayın. Gerçek bir hacking deneyimi peşindeyseniz, *Hacknet* (ya da başka bir oyun) hayal kırıklığına uğratabilir.

GERÇEK HACKER'LIK BU DEĞİL!

Sanırım bilgisayarlarla azıcık dahi içli dışlı olmuş herkes, bir noktada beyaz perdede gösterilen hacker idealine özenirken bulmuştur kendini. Siyah pencelerde parlak yeşil kodları hızlı hızlı yazan örümcek parmaklar, oradan buradan çıkan şifre kırma yazılımlarının karman çurman değişen karakterleri, 60 saniyede CIA sunucularına girmeceler falan, bunlar hep havalı işler, ama elbette gerçek dünyada olaylar böyle işlemiyor. Fakat Hacknet'in doğru yaptığı şeyler de var. Örneğin, düşük güvenliğe sahip sistemlere nasıl sızıldığıyla ilgili genel hatlarıyla çok da yanlış olmayan bir model çıkartıyor karşınıza. Kullandığınız programları ve ağ protokollerini de gerçeğinden çok uzak tutmuyor. Tüm bunları yaparken de tamamen gerçekte var olan Linux ve Unix komutları kullanıyor. Hacknet oynamak size gerçek hacker'lığı doğrudan öğretmeyebilir, fakat sistemler ve ağların işleyişi hakkında birkaç şey öğreneceğiniz kesin.



+
- Uplink'den beri gördüğüm en iyi "Hollywood hacker" deneyimi
- Efsane ötesi müzikler
- Girdiğiniz sistemlerde bulabildiğiniz gizli yazılardan yürüyen mizah
- İlginç hikâye

−
- Sistemleri kırmak biraz daha kompleks olabilirdi
- Sözde opsiyonel olan görsel arayüzü kullanmaya zorladığı yerler var

8+

SON KARAR

Beyazperdeden aşina olduğumuz hacker deneyimini güvenlice simüle edebileceğiniz bir oyun istiyorsanız, artık Uplink yerine Hacknet'i öneriyoruz. Nihayet ustasını aşabilen bir çekirge geldi.

○ **Tür:** The Coalition ○ **Dağıtım:** Microsoft Game Studios ○ **Yaş sınırı:** +18 ○ **Dijital Fiyatı:** 110 TL ○ **Dahası İçin:** inyurl.com/ogz95-gears

GEARS OF WAR ULTIMATE EDITION

BİR YENİLENME HİKÂYESİ

-ENİS KİRAZOĞLU

Farkında mısınız bilmiyorum ama saf aksiyon içeren çok da oyun kalmadı artık. *Wolfenstein*'ın bile gizlilik içerdiği bir dünyada başka türlüsünü beklemek hata belki de ama işimizin sadece mermi kusmak olduğu düzgün bir oyunu en son ne zaman görmüştük, hatırlamak isterdim doğrusu. İyi bir oyun olması gerçeği dışında *Gears of War* ile gerçekten bir gönül bağı kurmamın sebebi de buydu. Nesli bitmek üzere olan bir türün nadide eseri gibiydi. Çatışmadaki tokluğu, oyun dünyasında devrim yaratan siper sistemi, müzikleri, grafikleri... Saymakla bitiremeyeceğim kadar kaliteli özelliği vardı. Fakat tüm bunlar 10 sene öncesinde kaldı. Evet, koskoca 10 sene diyorum sizlere. Artık işler değişti... Öyle olması gerekiyordu en azından... Değil mi? Yoksa işler değişmedi mi?

GERÇEK REMASTERED

Gears of War'u hiç duymamış olduğunuzu varsayalım. Bir gün geldiniz ofise, oturttum sizi Xbox One'ın başına ve *Gears of War: Ultimate Edition*'ı açtım diyelim. Emin olun ki biriniz bile "bu oyun eski" demezsiniz. Diyemezsiniz. Çünkü ben hayatımda böyle bir remastered görmedim arkadaş.

Oyunu ilk açtığımda şaşırdım aslında. Kendimi zevklerimi sorgular halde buldum zira oyunun grafikleri bayağı bayağı iyi görünüyordu bana yahu. Az buz değil, 10 sene önce çıkmış bir oyundan bahsediyorum. İnanamadım. Sonrasında ufak bir araştırma yapınca anladım ki bu oyun gerçekten bir "*ultimate edition*"mış. Yani evet, oyunun grafiklerini oturup yenilemişler. Kusura bakmayın ama ultimate, remastered adı altında aynı oyunları oynadığımız için aklıma bile gelmemişti birinin 'gerçekten' bir remastered yapacağı.

Gears of War: Ultimate Edition 'sadece yeni nesle çıkmış kimi oyunlardan daha iyi grafiklere sahip. O açıdan gönlünüz ferah olsun. İşin asıl güzel tarafı bu oyunun hâlâ taş gibi olması. Şöyle açıklayayım; 10 yıllık bir oyunu alıp sadece görsel açıdan 2015'e uyarladığınızda oyun sadece karşıdan bakarken hoş görünür, oynamaya başladığınızda illa ki yaşını belli eder. Fakat *Gears of War* çok da karmaşık olmayan temelleri sebebiyle sanırım, kesinlikle böyle hissettirmiyor. Mekanikler hâlâ sağlam, çatışmalar hâlâ tatminkâr.

Tabii mevcut eksileri maalesef değişmeden kalmış oyunda. Eğer yanınızda bir arkadaşınızla co-op olarak oynamıyorsanız geçmiş olsun, yapay zekâdan çekecekleriniz var demektir. İlk çıktığı dönemde bu kadar kötü müydü hatırlamıyorum ama bazı noktalarda o kadar çok saçmalıyor ki çileden çıkabiliyorsunuz. Özellikle Berserker bölümünde yoldaşınız Dom'u kendi ellerinizle öldürmek isteyebilirsiniz.

Sadece dost değil, genel olarak düşman yapay zekâsı da çok yerinde değil. Anlamsız siper değişiklikleri, yanınıza gelip geri kaçmaları gibi garip hareketleri var. Fakat tüm bunlar oyun deneyiminizi çok az etkileyen detaylar. Oyunun yüzde 5'inde sinir oluyorsa, geri kalanında gülüp geçiyor insan, çok da takılacak bir şey değil. Çünkü oyun saf aksiyon ve eliniz tetikteyken mermi yağdırmaktan başka bir şey düşünmüyorsunuz.

Daha önce *Gears of War* serisiyle tanışma şansına erişmemiş aksiyon sever bir insansanız, daha yolun başındasınız demektir. Oyunu edinin ve aşağıdaki puanına +1 ekleyin. Ama daha önce *Gears of War*'ı benim gibi 3-5 kere oynamışsanız... hmm... yok ya, yine de alın. Evet evet, kesinlikle oynayın. Özellikle son oynayışınızın üzerinden 3-4 sene geçmişse, önceki maceranızı hatırlamak, üstelik de bu grafiklerle, son derece keyifli.



Grafiklerin baştan aşağıya yenilenmiş olması oyuna can aşılamış resmen.

XBOX ONE GERİ UYUMLULUK

XOne için *Ultimate Edition*'ı aldığınız zaman tüm 360'a çıkan tüm Gears of War'lara da sahip oluyorsunuz aslında. XOne'ın geri uyumluluğu açıldığı anda tüm GeoW oyunları ücretsiz olarak XOne kütüphanenize ekleniyor. Yani bir taşla 4 kuş.

PC SÜRÜMÜ

Maalesef oyunun PC sürümü ertelendi. Bu yıl içerisinde çıkacağı biliniyor ancak tam tarih net değil.

+

- Yepyeni grafikler
- Aksiyon günümüz oyunlarına taş çıkarıyor
- 1080p/60FPS'de multiplayer deneyimi
- Yenilenmiş ara sahneler

−

- Yeni grafiklerle gelen pop-up sorunları
- Yapay zekâ

8+

SON KARAR

Xbox 360'tan sonra Xbox One için çıkan özel oyunlar arasında da en iyisi!



Marcus'um, kollarımı açaydım, gitme diyeyim sana!



○ **Tür:** Aksiyon / Strateji ○ **Yapım:** Signal Studios, Krome Studios ○ **Dağıtım:** Ubisoft ○ **Dijital İndirme:** 34,49 TL (Steam) ○ **Yaş Sınırı:** 12+
○ **Dahası İçin:** ubisoft.com/en-US/game/toy-soldiers-war-chest/



Kartallar! Kartallar geliyor!



Atıl, Atılgan!



TOY SOLDIERS: WAR CHEST

KURŞUN ASKERİN GÖZYAŞLARI

-EREN ERYÜREKLİ

Bendeki nasıl bir kaderse, bu ay iyi oyunların kötü PC portları hep bana denk geldi arkadaşlar. *Toy Soldiers* serisinin yeni oyunu *War Chest*'in konsollardaki fena olmayan yorum ve satışlarından destek alan **Ubisoft**, "Dur bakalım daha PC'cilerden de yolacağımız paralar var" düşüncesiyle oyunu bilgisayarlarımıza postalamaya karar vermiş belli ki. Buraya kadar güzel fakat hikâyenin devamında işler bulanıyor ne yazık ki.

OYUNCAKLAR GERÇEKTE GÜZEL

Toy Soldiers özünde bir kule savunması oyunu, sadece mekaniklere biraz daha aksiyon ve kontrol serbestliği katılmış. Oyuna ilk girdiğimde aslında sevdiğimi söylemeliyim, grafikler çığır açmasa da belli bir görsel stile sahip olmaları hoşuma gitti. Ayrıca savunma birimlerinizin çokluğu ve çeşitliliği de oyunun stratejik derinliğini artırıyor gibiydi. Bunun üzerine gelen *He-Man*, *Assassin's Creed* ve *G.I. Joe* gibi lisanslı kahramanları bu oyuncak savaşının içinde birebir yönetmek de heyecan verici görünüyordu. Ayrıca başka hangi oyunda gökkuşağı bombası atan bir unicorn kontrol edebilirdiniz ki? Hangi oyun??

Eğitim bölümünü heyecanla geçip kontrollere alıştıktan sonra ana görevlere girdim ve farklı bölüm tasarımlarını takdir etmekle birlikte oynanışta hemen hiçbir şeyin değişmediğini gördüm. Oyunda toplam sekiz fraksiyon var (ki bunların yarısı oyunun standart halini satan alırsanız elinizde olmuyor). Bu fraksiyonlar klasik oyuncak dünyalarını içeriyor; fantastik, bilim-kurgu, periler diyarı vs. şeklinde gayet kendine has görsel yapıları olan bu arkadaşlar oynanışa gelindiğinde birbirinden hiç ayrışmıyor. Hepsinin aynı işlevi gören bir makinalı birimi, benzer hava birimleri ve benzer kahramanları var, sırf makyaj yani. Durum böyle olunca her bölümde aynı şekilde dalga dalga gelen askerleri ha makinalı tüfekle, ha Da Vinci icadı Ortaçağ çok-atarıyla temizlemişsiniz pek fark etmiyor. Ses efektleri bile pek değiştirilmeden ordulara dağıtılmış, zar zor oyuna dâhil ettiğiniz kahramanlar ve o haritanın özel birimi de kontrol zorlukları ve dengesiz kamera açıları yüzünden size pek fayda sağlayamadan sürelerini doldurup oyun dışı kalıyorlar.

Bu tekdüzelik yetmezmiş gibi oyun PC'lere göreceli olarak çamurumsu ve düşük çözünürlüklü görsellerle gelmiş, grafik hataları ve menülerin durduk yere kararması gibi problemler de tabuta son çiviyi çakmış.

Kısacası çocukken deli gibi saatlerce oynadığım oyuncakların bu dijital versiyonu beni fena halde sükûtu hayale uğrattı sevgili okuyucular. Size de benzerinin olması işten bile değil, uyarmadı demeyin.

Tüm bunların ötesinde oyunu hızlandırmak için yapabileceğiniz mikro ödemeler dışında oyundaki diğer dört orduyu para ile satın almak hoş değil. Oynadıkça açılabilir olmalıydılar (oynadıkça açılabilen geliştirmeler var öte yandan).

ÇOCUKLUK PARAYLA SATIN ALINMAZ

Doğrusu seni sevmedim kurşun asker, sıktın ve bunalttın beni. Alacağın vasat puanı da kabullenirsin umarım. Neyse ki çocukluğumda kendi zihnimde kurduğum hikâyeler daha zengindi de ağzımda bıraktığın kötü tadı silmesi pek zor olmadı. Eğer siz de çocukluk günlerinizi yâd etmek istiyorsanız bunu 'gerçek' bir şeylerle yapın arkadaşlar. Zira anıların hunharca sömürüsüne adanmış, fikir olarak iyi olsa da uygulamada epey tökezleyen bu 'yapay' düzlem, harcadığınız paraya üzülmekten başka bir anı bırakmayacak sizde.

+

- Güzel bir fikir üzerine kurulmuş
- He-Man vs Ezio
- Belli oranda stil sahibi görsellik

−

- Çok fazla mikro ödeme
- Çamur grafikler
- Grafik hataları gırla
- Tekdüze oynanış
- Tekdüze ses efektleri
- Aslında oyunun yarısını alıyorsunuz

4

SON KARAR

Oyuncaklarla oynamanın bu kadar sıkıcı olabileceğini tahmin etmezdim doğrusu. Yapılan kötü port da cabası.

one ps4 pc

Tür: Macera / Aksiyon / RYO **Yapım:** SQUARE ENIX **Dağıtım:** SQUARE ENIX / Aral **Dijital İndirme:** 49 TL (Steam)
Yaş Sınırı: 16+ **Dahası İçin:** finalfantasytype0.com

FINAL FANTASY TYPE-0 HD

OYUN İYİ DE ORTAMI KÖTÜ -EREN ERYÜREKLİ

Hep Ömer'den alışmıştınız *Final Fantasy* haberlerine, incelemelerine arkadaşlar fakat bu sefer bir değişiklik yapalım dedik ve dümeni ben devraldım. Çıktığında PS4'de incelemiştik Type -0'yu hatırlarsanız. Fakat kendi adıma merakla beklediğim PC duyurusunun yapılması ve konsol versiyonundan daha gelişmiş olacağı sözünün **Square** tarafından verilmesi heyecanımızı yükseltmişti. Bu vaatler ne derece yerine getirilmiş, bunun cevabı yazının devamında.

SENİN TİPİN KAYMIŞ SANKİ

Type-0 ana seriden bağımsız bir *Final Fantasy* oyunu. Artık klasikleşmiş bazı *FF* öğelerini içinde barındırsa da kendi başına oynanabilecek kadar da kimlik sahibi kendisi. Askeri yönün ağır bastığı ciddi bir öyküsü, detaylı bir dünyası ve genel *FF*'lerden daha karanlık ve büyüklere yönelik bir atmosferi var. Oynayabileceğimiz karakter çeşidi hayli çok ve bunlarla gerçek zamanlı olarak savaşmak da zevkli. Klasik level atlama muhabbetleri ve JRYO'ların olmazsa olmazı klişe karakterler burada da kendine yer bulmuş. Hani klişe dediysem kötü anlamda demedim, aynı zamanda savaştaki ekibinizi de oluşturan elit bir sınıfı yönetiyorsunuz oyunda ve animelerdekine benzer muhabbetler olaylar eksik olmuyor başınızdan. Yeterince komedi de aralara serpiştirildiğinden bu muhabbetler hiçbir zaman sıkıcı değil ve savaşlardan bunaldığınızda elemanlarınızla konuşmak her daim rahatlatıcı. Oyun uzun ve gittikçe zorlaşan yapısıyla vakit alıyor. Hele hele tüm gizlerle uğraşacaksanız bayağı bir zamanınız gidecektir. Buraya kadar her şey iyi değil mi? Eğer PS4 versiyonunda olsa idik öyle denilebilirdi, lakin PC'deyiz ve Japon oyunlarının portları her daim biraz şüphe ile karşılanır.

Şahsi deneyimimi anlatmak yeterli olacaktır. Oyunu indirdim kurdum, kısayola bastım ve demode görünümlü launcher menüsünden grafik ayarlarına girdim. İlk bakışta göze epey bir detaylı gelen menüde, çeşitli gölge ayarlarını, anti aliasing seçimlerini hatta oyuna eklenebilen PC'ye özel renk filtrelerini görünce sevindim. Ta ki çözünürlük sekmesine tıklayan kadar... Buraya ilk basışta yalnızca iki (2) seçenek geliyor ve bunlar da sadece 16:9 ekranlara uyumlu olan 720 ve 1080p çözünürlükleri. Dolayısıyla ekranınız bu kıstasın dışında bir orana sahipse otomatikman görüntü kalitesi düşüyor ve oyun çerçeveye sığmıyor. İçeriden yapılabilen sığdırma işlemi de bir yere kadar iş görüyor. Onun harici sefalet, onun ötesi perişanlık. Şimdilik pencere modunda oynamakla çözebildiğim bu durumun ne kadar sinir bozucu olduğunu tahmin edebilirsiniz. Üstüne anti aliasing'i yükselttiğinizde yaşanan performans düşüşlerinden oyunun 30fps kilidiyle gelmesinden bahsetmiyorum bile. Tam bir hayal kırıklığı kısacası PC portu. Yapmasaydınız kardeşim! Ayıptır, yazıktır.

BİR PORT DAHA MORTU ÇEKMİŞ

Almayın arkadaşlar. *Final Fantasy Type-0*'yu PC için almayın. Oyun olarak çok eksiği yok, hatta PSP'den uyarlanmış bir yapım olarak gayet de zevkli. Fakat o pespaye PC sürümü hiç yakışmamış maalesef, hani iyi ki önceden konsolda bitirmişim dedim. Özellikle çözünürlük problemleri giderilmeden oyuna bir daha gireceğimi sanmıyorum. Bir de bunların üstüne ayarlanamayan klavye tuşları, tanınmayan fare, sadece XBOX kontrolcüsünün desteklenmesi, hatta "quit game" seçeneğinin olmaması da tuz biber ekmiş, tüy dikmiş edeceğini etmiş kısaca. Olmamış Square, bir dahaki sefere dersini iyi çalış, böyle para tuzaklarıyla da gelme önümüze!



+

- FF serisine yakışan karanlık atmosfer
- Oynanış çeşitliliği gayet iyi
- Keyifli hikâye ve karakterler
- Özlediğimiz FF tadı bu oyunda var
- Summonlar ile birebir oynayabilme

−

- Berbat ötesi ve özensiz PC portu
- Klayve kontrolleri değiştirilemiyor, fare tanınmıyor
- PSP zamanlarından kalma vasat bölüm dizaynları ve kaplamalar
- Sadece iki çözünürlük seçeneği

5+

SON KARAR

İçimdeki FF sevgisini canlandıran Type-0 güzel bir oyun olsa da uzun zamandır gördüğüm en kötü PC portu ile gelmiş. Konsol versiyonu candır.



Dev robota tabancayla dalmak "cool" görünüyor.





Shelob?

Tür: Bulmaca Yapım: Croteam Dağıtım: Developer Digital Dijital İndirme: 24 TL (Steam) Dahası İçin: croteam.com/talosprinciple/

THE TALOS PRINCIPLE ROAD TO GEHENNA



Her alanı bitirdiğinizde, özgürlüğe kavuşturduğunuz karakterler sizi karşılıyor.

CEHENNEMDE IŞIK OYUNLARI

-SARP KÜRKCÜ

Mizahi FPS'leriyle tanıdığımız **Croteam** imzalı 2014 oyunu *The Talos Principle*'ın etkisini üzerinizden attıysanız ve "o kadar da zor değildi be bulmacalar" diyorsanız, *Road to Gehenna* sizi teste tabi tutmaya hazır. Toplanın, bu sefer Elohim'in utancını temizlemeye gidiyoruz.

The Talos Principle, hem alt metinleri hem de bulmaca tasarımlarıyla büyük sürpriz yapan, leziz bir oyundu. **Elohim** adlı bir "tanrı"nın bizi yönlendirdiği oyun, aslen bir bilgisayar yazılımının alengirli kod bağlantılarında geçen çok da keyifli bir hikâyeye sahipti. Şimdi ise, Elohim'in bir grup deneği (denek denek) bir yere kapattığı, ama bu yaptığından pişmanlık duyduğu bir dönemdeyiz. Gehenna'ya, nam-ı diğer cehenneme gidecek ve Elohim'in eli oraya uzanamadığı için hapsettiği kişileri bir bir kurtaracağız.

Road to Gehenna, bulmacalar yönünden çıtayı birkaç seviye yukarıya taşıyor. Ama merak etmeyin, Croteam oyunu mantıkla çözülemeyecek bir noktaya getirmiyor. Ana oyunda hatırladığınız mekanikleri burada da kullanıyorsunuz, ama eskisine göre daha sık alternatif düşünmeniz gerekiyor. Mesela Jammer'la alanı sıfırlayan ışınların ötesindeki kapılara müdahale etmeniz gerekiyor, daha sonra yukarıya çıkaracağınızdan emin olduğunuz bir merceği önceden mavi kaynağa ve hedeflediği yere bağlamanız gerekiyor. Bir de eskisine göre daha sık zamanı iyi ayarlamanız gereken bulmacalar var. Çünkü sizi çarpmaya hevesli kürelerden kaçmak yerine tepelerine bir kutu, onun üstüne de mercek koyuyorsunuz bol bol. Ha sizi patlatmaya çalışanlar mı, onlardan kaçın canım. Ne duruyorsunuz? Bir de üstünüze üstünüze geliyorlar. Şu oyunda en az sevdiğim varlık herhalde onlar.

Yeni favorilerim ise Gehenna'da sıkışıp kalan, forum insanları. Bizim Oyungezer forumlarına benziyor birazcık. Yeni gelene karşı müthiş bir tepki, küçük bir topluluğun içine kapanıklığı var Gehenna halkında. "Sen gerçekten Elohim'in adamı mısın? Yahu sen bir kere adam mısın?" diye acımadan giriyorlar konuya. Ama sizin kurtardıklarınız bir bir konuyu sizinle birlikte anlatıyorlar. Bilgiye ulaşmak için seviye atlıyorsunuz, bunu da başkalarının içeriklerine katkıda bulunarak ya da onları yorumlayarak yapıyorsunuz. Gehenna da ana oyun gibi, bu tür konulara hiç bulaşmadan bitirmeniz de mümkün ama bulaşınca hikâye daha da renkleniyor. Dümdüz bulmaca çözmek yerine, en azından bir bağlamın içine oturtmak bana hep keyifli gelmiştir.





Çok fazla yeni alanla karşılaşmayacaksınız ama dört ana parçaya ayrılmış haritada bulmaca alanlarının büyüklükleri sizi şaşırtabilir. Haritada bir yerden bir yere gitmenin (aynı bulmacadan bahsediyorum) soluğunuzu tükettiği yerler var. Tabii hızlı hareket etmek, merkezdeki imlece değil de her yöne bakmak, hızlı hızlı ekranı oynatmak derken baş ağrısı yapabiliyor *The Talos Principle*. "E edebinle oynasana" diyebilirsiniz, haklısınız da. Ben fazla acele ediyorum bu oyunda, sonra mide bulantısına kadar vuruyor etkileri.

Road to Gehenna çok pahalı sayılmaz, Steam'de 24 TL'ye alabiliyorsunuz. Kabul, bu paraya alıp oynayabileceğiniz yeni deneyimler var ama asıl oyunu sevdiyseniz kesinlikle tercih edebilirsiniz. Ben harcadığım saatlerden mutluyum, gerçi baş ağrısı kısmı hafif pişmanlık yaratıyor. Merak etme Gehenna. Sorun sende değil, bende.

NOTU: 8+

Tür: RYO **Yapım:** BioWare **Dağıtım:** Electronic Arts **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 15€ (Origin) **Yaş Sınırı:** 18
Dahası İçin: dragonage.wikia.com/wiki/Jaws_of_Hakkon & dragonage.wikia.com/wiki/the-descent

DRAGON AGE: INQUISITION JAWS OF HAKKON

DAHA FAZLA DRAGON AGE Mİ? YERİM! -ÖMER AKDAĞ



Pek DLC insanı sayılmam, severek oynadığım *The Evil Within*'in DLC'lerine bile bakasım gelmedi bir türlü. Ama *Dragon Age: Inquisition*... İşte o bambaşka bir olay... Alın! Bütün paramı alın! Bana daha fazla *Dragon Age* verin yeter ki!

Jaws of Hakkon oyuna yeni, hayli de büyük bir bölge ekliyor: **Frostback Basin**. Buraya oyunu bitirdiyseniz de bitirmediyseniz de gidebiliyorsunuz. Bölgede yapılan arkeolojik çalışmalar gösteriyor ki burası bizden yüzlerce yıl önce yaşamış son Inquisitor Ameridan'ın son görevine çıktığı yer. Ona ne olduğu konusu ise muallakta. Bir taraftan Ameridan'ın ve iki yoldaşının başına gelenleri öğrenmeye çalışıyoruz, diğer taraftan ise bu bölgede yaşayan barbarımsı Avvar kavimleriyle içli dışlı oluyor, yeni müttefikler kazanmaya çalışıyoruz. İnsan ırkından olan ama doğayla ve savaşla fazlasıyla iç içe olan Avvar'ların kültürleri hakkında bir şeyler öğrenmek bayağı keyifli.

Ama asıl keyif Frostback Basin'de yol almak, oraları keşfetmek. Burası genel olarak ormanlık bir bölge ama diğerlerinden daha renkli bir bitki örtüsü, daha ulu ağaçları, hatta bu ağaçların üzerine kurulmuş yerleşkeleri var. Bu genel yapının dışına çıkan karanlık bataklıkları, karlı yükseltileri de bulunuyor. Frostback Basin oyundaki bütün bölgeler içinde belki de en güzel olanı ki önceki bölgelerin güzelliğine de hayran kalmış birisi söylüyor bunu.

Jaws of Hakkon suyunu da çıkarsanız en fazla 10 saat sürüyor. Asıl senaryoyu bitirdikten sonra girdiğim için hem ana senaryonun sürükleyiciliğine sahip olamadı hem de ekipteki karakterlerle çok içli dışlı olma fırsatım olmadı. Bu doğal sebeplerden ötürü, ve bir de son, epik 1 saat dışında pek sinematik tarafı olmadığından ana oyun kadar mutluluktan ağlaya ağlaya oynamadım ama siz de benim gibi Inquisition için ölüp bitenlerdenseniz (ve tuzlu fiyatını göze alabiliyorsanız) *Jaws of Hakkon*'u **AYI**la b**AYI**la oynarsınız.

NOTU: 7+

DRAGON AGE: INQUISITION THE DESCENT



Jaws of Hakkon yazım mail düzleminde yok olmuştu da yayınlanmamıştı zamanında. *The Descent* çıkınca "ya ötekinin de yanında gideri var" diyerek katık ettik. Şimdi gelelim en yeni *Inquisition* DLC'mize.

Jaws of Hakkon, ana oyundakilere benzer yeni bir bölge ve yine ana oyundakilere benzer bir görev zinciri katıyordu ya oyuna; *The Descent* öyle değil. Yani biraz öyle de tam değil.

The Descent ile önceki oyunlarda uğradığımız **Deep Roads**'a gidiyoruz. Klostrofobik yapısından dolayı buraları sevmeyen insan da çok aslında ama şahsen severim. Güzel bir klasik FRP zindan temizleme havası verir burası bana. *The Descent*'ın yapmaya çalıştığı da bu. *DA: Inquisition*'daki diğer mekânlar gibi açık dünya yapısına sahip değil Deep Roads. Çoğunlukla dümdüz ilerlediğiniz, sürekli ve sürekli savaştığınız, eşya topladığınız ve giderek daha derinlere indiğiniz bir zindan gibi daha çok.

Cücelerin tarihiyle ilgili çok önemli noktaya değinen güzel de bir hikâyesi var ama hikâye *Jaws of Hakkon*'daki kadar bile ön planda değil aslında. Daha çok, daha çok savaşmak isteyenlere hitap eden bir paket *The Descent*.

Origin'in Euro tercihi nedeniyle *Jaws of Hakkon* gibi *The Descent* da çok pahalıya geliyor ama *Jaws of Hakkon* gibi insanı kendine hayran bıraktığını da söyleyemeyeceğim. Yani güzel olsa da biraz es geçilebilir bir paket. Benim gibi *DA: Inquisition* hayranıysanız alın ancak.



« Birlikte savaşalım mı tatlı kız? Ya da ben artık bu zindandan çıkıp bir nefes alsam iyi olacak...

NOTU: 6

Tür: Aksiyon / Simülasyon Yapım: Wargaming Dağıtım: Wargaming Dijital İndirme: Ücretsiz Yaş Sınırı: 7 Dahası İçin: worldoftanks.eu

WORLD OF TANKS

PALETİNDEKİ TAŞA KURBAN

-SARP KÜRKCÜ

Yavaş yavaş **Wargaming** oyunlarının savunucusu konumuna kaydığımı hissediyorum. Herhalde geliştiricileriyle bol bol konuşma şansına sahip olmamdan, onların da her bir detayı neden yaptıklarını büyük bir şeffaflıkla anlatmasından kaynaklanıyor bu.

World of Tanks'in Xbox One çıkarmasından önce, haftasonu betası xDSL kullanan bizleri acı şekilde yarı yolda bıraktığında sessizliğe bürünmek yerine kendi forumlarında insanlarla sıkı iletişimde kalan, hatalarını itiraf eden bir ekibi var çünkü Wargaming'in. Oyunların üründen servise dönüştüğü bu zamanlarda, olması gereken de bu.

TOPUN UCUNDAKİ DÜŞMAN

Şimdi size *World of Tanks*'i uzun uzun anlatmayayım ben. 2010'da Rusya'da emeklemeye başlayan oyun, zaten uzun süredir ortalıkta. Tabii eskimesinin önüne geçmek adına sürekli revizyona giriyor, modelleri yenileniyor, haritaları güzelleşiyor. Xbox One ise, firmanın 360 ile başladığı konsol macerasının ikinci ayağı. Bu neslin donanımını arkasına alan oyun, bizleri hayal kırıklığına uğratmıyor.

Tabii klavye ve farenin sunduğu kontrol yelpazesinin burada olmadığını belirtmek lazım. PC'deki kadar kolay zoom yapamıyorsunuz (tanka yapılan zoom geliştirmeleri duruyor oyunda). Topu odaklayan kamerada PC'ye göre görüşünüz daha çok engelleniyor her atışta, ya da kafanıza göre topunuzu mermiyle dolduramıyorsunuz. Son ikisi, özellikle seri atış yapan tanklarda biraz dert mesela.

Ama oyunun artısı, herkesin aynı dertleri çekiyor olması. Yani kimse PC'deki kontrol artılarına sahip değil, o nedenle bir eşitlik söz konusu. Sesli chat, bu nesilde PC'ye göre daha kolay çalıştığından iletişim sıkıntınız yok. Sol üst tuşla (bumper) diğer oyunculara bilgi vermeniz de kolay.

Kontrol konusunda oyunun alışmaya zorladığı tek şey ise sol analogla hareket etme mevzusu. Bir kere çözdünüz mü akıcı, ama başlarda haritayı zig zag yaparak gitmeniz çok olası. Oyun dünyasına yeni gelenler ayırt ediliyor hemen.

UFUKLAR ÇOK AÇIK

Bu nesilde oyun güzel gözüküyor. PC'de elden geçen tanklar az çok aynı kalitede Xbox One'da kendilerine yer bulmuşlar. İyi bir PC'de AA değeri daha yüksek tabii, ama özellikle maçlar başlarken "vay be" deyip tankı etraflıca inceliyorsunuz. Zaten Wargaming, oyunlarına araçları aktarırken özenden ve zahmetten kaçınmıyor. Paletlerin farklı yükseltilerde detaylı hareketi, arasından farlayan taşlar çok canlı hissettiriyor. Xbox 360'da oyuna vakit ayırdıysanız eğer, oradaki gelişiminizin burada da devam ettiğini söyleyeyim. Üstelik, *GTA 5* örneğindeki gibi gelişiminizi koparıp başka platforma taşımıyorsunuz. Her daim, iki platformdan da ulaşılabilir durumda. Yani yazlığa gidip eski konsolunuzu açarsanız, orada da kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz.

Tabii bunun büyük artısı, oyuncu havuzunun iki konsolu da kapsaması. İki konsol oyuncuları birlikte oynuyorlar yani. Eksisi ise, oyunun açılış sürecinde senkonizasyon sebebiyle sizi yüklemeden yüklemeye atması. Yok sunucu, yok oyunun dosyaları tamam mı, yok tank verileri güncellenmiş mi, yok profil doğru mu, yok oyuncu bulayım mı derken biraz sürüyor. Ama yine de, öyle ölüp bitiren bir yavaşlık söz konusu değil (Yine sana bakıyorum *GTA 5*).

WoT, herkesin harcı değil. Ben de *Warships*'çiyim mesela. Ama incelemek için başına oturduğumdan beridir hem detayından, hem de maçların akışkanlığından dolayı kopamadım bir türlü. PC'de fazla karışık, fazla ciddi gelirdi *WoT* bana (ilk günlerinde oynardım) ama konsolun rahatlığıyla oyun o gergin yapısını üstünden biraz atmış. Garajda tüm detaylar yerli yerinde duruyor, ciddiliği üstünde ama daha rahat sanki. Zaten ücretsiz (Gold üyelik hariç), neden denemeyesiniz ki?

TEKNİK ÇABALAR

Bu sene GDC'de Wargaming adına konuşan TJ Wagner, WoT'un konsol sürümlerini yapan ekibin üyesi. Konsolların firmalara uyguladığı sert güncelleme ve test yaptırımlarını nasıl aştıklarını, Microsoft ile bu işi nasıl hallettiklerini açıkladı. Özet geçecek olursam, WoT bugün Xbox One'da güncellemelerini en hızlı yükleyebileceğiniz oyun. Diğer oyunlar 10-12 gün yama onayı beklerken bu süre bir haftadan aza indirilmiş. Bir sorun olduğunda, Xbox One'da en hızlı çözülecek olan oyun WoT yani.



Grafikler kötü değil, sadece anti aliasing sanki daha iyi olabilirmiş.

WoT'un "kafayı çıkar, ateş et, saklan" üçlüsü aynen çalışıyor.







Bir yerlere mi saklansam, öne mi atılsam bilemiyorum bazen.

+

- Tanklar!
- Eşleştirme hızlı
- Xbox platformlarında ortak gelişim ve birlikte oynama imkânı

−

- Yükleme süresi
- Menüler yenileri korkutabilir
- Az gelen anti aliasing

7+

SON KARAR

Herkes gamepad'le oynuyor, dezanvantajda değilsiniz ve rahat. Ama Gold üyelik kısmı çok tatsız.

inceleme
Geç Kalan Noyan
Acelesi olmayan oyunculara

pc



HAYRET; NASIL KAÇMIŞ... GÖZÜMÜZDEN. -NOYAN AKATLI

1954 ALCATRAZ

Noyan the Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, bu ayki çekilişimizde okuyucumuz Kaan Muhlis, Tiny Troopers adlı sevimli oyunu kazandı. Çağlar Yapıcı ve Onurcan Mısır dostlara da mesajları için teşekkür ederim. Son 1 – 1.5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte Men of War: Assault Squad adlı strateji klasiğini kazanma şansınız var, fazla geç kalmadan görüşmek üzere.

Ağustos ayı fırsat buldukça kaçmakla geçti bu yaz benim için: Tatile - deniz kıyısına gidemedim ve sıcakların bunaltıcılığından parkta ağaç gölgelerine, evde klimanın yapay serinliğine sığınarak kurtuldum. Akşam TV ve radyodan gelen haberlerin kasvet ve üzüntüsünden kaçmak için oyunlara, oyunlardaki tekdüzeleşen şiddet ve "Tuşa - fareye bir salise geç basma" gerginliğinden uzaklaşmak için de bir soluk alıp düşünebileceğim yapımlara yöneldim.

BURASI ALCATRAZ, BURADA "CLICK" YOK

Şaşkınlık ise sıkça yaşadığım bir duyguydu, önce *1954: Alcatraz* gibi sevimli bir oyunu aylar önce Steam kütüphaneme ekleyip bir dakikalığına bile girip bakmayışıma şaşırdım. Daha sonra, dergimizde nasıl olmuş da incelenmemiş diye hüzünlü soru işaretleri belirmeye başladı. Oyunun ortalarına geldiğimde ise; ana türlerden "Macera" başlığı altındaki oyunları neden gönlümde en alt sıraya koyduğumu sorguladım.

Yapımcı **Daedalic Entertainment**'ı, işlerini çok takdir ettiğim Telltale Games'e benzetiyorum. Aynı onlar gibi "klasik" adayı macera oyunlarında, geliştirip uyguladıkları formülle başarılı oluyor ve biz oyunculara renkli dünyalar ve öyküler sunuyorlar. Oyuncu toplulukları ve inceleme sitelerinde hak ettiği değerin çok altında yorumlar almış ama *1954: Alcatraz*. Yazıyı tamamen melodrama çevirmeden, oyuniçi izlenimlerime geçeyim öyleyse: "İmleci getir ve tıkla" (point & click) tarzı, macera türüne değişiklik, yenilik getirme iddiasından uzak bir yapım. Başarılı seslendirme, 1950'lerin duygusal - dingin caz müzikleri, renkli, göz okşayıcı "2.5 D" görüntüleri tek tek beğendiğimi belirteyim. Bu güzel ögeler 1950'lerde geçen, romantizm ve hafif aksiyon soslu polisiye öykünün atmosferine katkı yapıyor, ortam gayet iyi anlayacağınız. Alcatraz cezaevinde mahkum olan tamirci Joe ve güzel - zeki - çevik eşi Christine'i kontrol ediyoruz. Kaçış planları "toplayıp biriktiren" Joe, "Gaz Borusu" adlı bir sivri zekâ ile kavga edip hücre cezası aldığında, otomatikman Christine'e geçiyor ve cezaevi müdürü imzalı Joe'nun hücreden çıkış belgesini elde edinceye kadar da onunla kalıyoruz. "Kalıyoruz" derken, Alcatraz'ın karşısındaki şehrin, San Fransisco'nun gece hayatı, entel kahveleri, eşcinsel şairleri, Çin tiyatrosu, güvenilmez polis şefi ile tanışıyor ve her haritada onlarca nesne, ayrıntıdan oluşan dünyaya kendimizi atarak, kimisi bir iğne, toka (oyundaki en değerli eşyalar bu iğne ve tokalar, cidden) ile kilit açmak kadar basit kimisi kuşlarla ilgili bir kitaba ulaşacağımız uzun ve karmaşıklaşan bir değiş tokuş zinciri ile haşır neşir oluyoruz. Kuşlarla ilgili kitabı isteyen kişi ise, aslında sinema meraklılarının kolayca tahmin edebileceği bir tür sürpriz yumurta, kuş yumurtası hatta. (bkz. "1980'lerden gelen adam" kutucuğu)



Sevgili eşi Joe, Alcatraz'dan kaçış planları yapadursun, Christine evinde caz plakları dinliyor.

NPC'lerin isteklerini, verdikleri bilgileri ve görevlerimizi not edebileceğimiz bir "not defteri" sistemi olmamasının dışında bir sorun yaşamadan, 6 - 7 saatlik keyifli, sık sık gülümsediğim anlarla dolu bir oyun deneyimiyle sonlarına yaklaştım, tekrar oynanabilirliği de bulunan öykünün. Öykü de çok özgün değil bu arada ama, dediğim gibi renkli ve esprili oynanış sağlıyor eğlenceyi. 1954 yılının Alcatraz hapishanesi ve San Fransisco'sunda geçen bu sevimli macera, bir "click" ötenizde sizi bekliyor, 2014 Eylül ayından beri...

- **Tür:** Macera
- **Yapım:** Daedalic Entertainment, Irresponsible Games
- **Dağıtım:** Daedalic Entertainment
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** 31 TL (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 12
- **Dahası İçin:** irresponsiblegames.com

7+

SON KARAR

Benim gibi "amatör" maceraseverlere hitap eden, değeri yeterince bilinmemiş, sevimli ve keyifli bir oyun 1954: Alcatraz.

80'LERDEN GELEN ADAM

Biraz eski, 1962 yapımı bir klasiği izledim bu ay VHS kasetten: Alcatraz Kuşçusu. Burt Lancaster'in Alcatraz'da hücre cezasını çekerken hayata, kuşlara olan sevgisi sayesinde nasıl tutunduğunu anlatan bu dokunaklı, etkileyici sinema olayını tavsiye ederim.



OYNUYORUM

1. Euro Truck Simulator 2 (PC)
2. Mass Effect (PC)
3. Crookz. The Big Heist (PC)
4. Guitar Hero World Tour (PS3)
5. The Walking Dead (PS VITA)

BEKLİYORUM

1. Fallout 4 (PC)
2. American Truck Sim. (PC)
3. Civ. Beyond Earth: Rising Tide (PC)
4. Guitar Hero Live (PS3)
5. Until Dawn (PS4)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

HİÇBİR AÇIK DÜNYA OYUNU GTA İLE GÜREŞE TUTUŞAMAZ DERKEN, BİR ÖNCEKİ OYUNU ÇOK AZ OYNANIŞ, FULL SİNEMATİK İÇERİYOR DERKEN, YİNE BİZİ TERS KÖŞEYE YATIRDIN BE HIDEO! BEKLİYORDUK, AMA BU KADARINI DA BEKLEMİYORDUK BE KOJIMA! NE ETTİN SEN ÖYLE?!

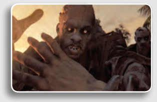
FPS (First Person Shooter)



WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD

PC, PS4, Xbox One

Wolfenstein: The New Order'ın öncesini anlatıyor The Old Blood. Ama hikâyeyi anlamak için TNO'yu oynamış olmanız hiç mi hiç gerekmiyor. Eski Wolfenstein'ları bilen ve sevenler için büyük sürprizler de içeren bu yeni bölüm, ana oyun olmadan tek başına da oynanabiliyor.



Dying Light
PC, PS4, Xbox One
Zombi kabusu için kıvranan Harran'da (evet, Harran!) geçen oyunumuz tok bir oynanışa ve şahane grafiklere sahip. Dead Island'ın yapımcısı Techland'den.



Far Cry 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Çok daha "vahşi" bir vahşi yaşama sahip olan Far Cry 4, geniş bir oyun dünyasında harcayacak bolca zamanı olan oyunculara tavsiyemizdir.



Call of Duty: Advanced Warfare
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Geçen yılki Ghosts rezaletinden sonra Advanced Warfare'in sırtına büyük bir yük yüklenmişti. Tam anlamıyla yerine getirdi ondan bekleneni.



Alien Isolation
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Alien Isolation bildiğiniz FPS'lere veya tek numarası olan korku oyunlarına benzemiyor. Alien evreninde geçen en başarılı oyun. Korkacaksınız, ama takdir edeceksiniz.



Metro Redux
PC, PS4, Xbox One
Yeni nesil konsolların Metro serisiyle tanışması Redux'la gerçekleşiyor. Metro 2033 ise yeni grafik motoruyla hayat buluyor.



Brutal Doom
PC
Doom değil, "Brutal Doom"! Klasik oyunun üstüne kuracağınız bu mod ile kan revan, fizik motoru, daha ölümcül silahlar ve çok farklı bir Doom sizi bekliyor!

RYO (Rol Yapma Oyunu)



THE WITCHER 3: WILD HUNT

PC, PS4, Xbox One

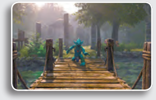
Polonyalı ufak bir firmanın 8 yılda bu kadar büyük bir oyuna imza atacak kadar güçlenebilmesinin, ülkemizdeki yapımcılara (ve onlara destek olma gücü bulunanlara) örnek olmasını diliyoruz. The Witcher 3, her şeyiyle tam bir Yılın Oyunu adayı. Bundan daha iyi bir aksiyon - RYO ne zaman gelir, bilemiyoruz.



Pillars of Eternity
PC
Eski moda RPG'lerin günümüzdeki en güçlü, modernliğe en yakın temsilcisi Pillars of Eternity. Benzerlerinin çoğalması dileğimizdir.



Dragon Age: Inquisition
PC, PS4, Xbox One, PS3, 360
Son yılların en iyi rol yapma oyunlarından. Hem her türlü quest'e gideceksiniz, hem de Thedas'ın üst düzey politik kararlarını vereceksiniz.



Legend of Grimrock 2
PC
İlk oyunun üstüne çok şeyler ekleyen, bulmacaları, aksiyonu, gizemli zindanlarıyla muhteşem bir rol yapma oyunu ve zindan macerası olmuş Legend of Grimrock 2.



Wasteland 2
PC
Fallout serisinin atası, 20 yıldan daha yaşlı olan Wasteland'in yeniden yapımı olan Wasteland 2, atası olduğu seri kadar karanlık bir oyun değil.

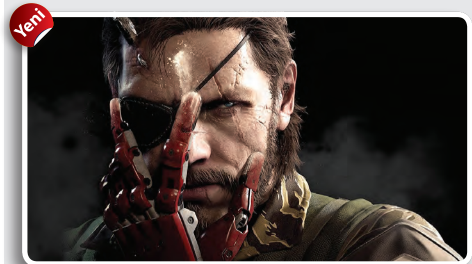


Divinity: Original Sin
PC
Eski RYO'ların derin yapısını yepyeni oynanış öğeleriyle harman eden, üstüne bir de kazık gibi ama adil bir zorluk seviyesi sunuyor Original Sin.



Icewind Dale Enhanced Edition
PC, iOS
Icewind Dale de "Geliştirilmiş Versiyon"una kavuştu. Unutulmuş Diyarlara dönmek ve zindanların altını üstüne getirmek için daha ne bekliyorsunuz?

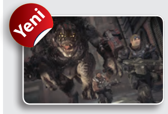
AKSİYON



METAL GEAR SOLID 5: PHANTOM PAIN

PC, PS4, Xbox One, PS3, 360

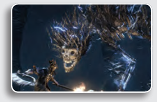
28 yıllık bir efsanenin, 7 yıllık bekleyişin, 30 yıllık bir kariyerin ve 14 oyunluk bir serinin dönüp dolaşıp ulaştığı noktanın "Efsane" sıfatından daha azını kabul etmeyeceği aşikâr. Phantom Pain, Hideo Kojima'nın Konami'yle, Snake'le, Metal Gear'la ve (korkutucu ama) bizimle son konuşması. Ve öyle bir konuşma ki bu, nesiller boyunca akıllarda kalacak.



Gears of War: Ultimate Edition
XBox One
Oynanışından grafiklerine kadar günümüz oyunlarından en ufak bir fark hissedilmeyen GOW UE, tam bir "yeniden hayata döndürme" şaheseri. PC versiyonu da bir gelse!



Batman: Arkham Knight
PC, PS4, XBox One
PC versiyonu için beklenen yama hâlâ gelmemiş olsa da, konsollar için bu yıl çıkmış en iyi aksiyon oyunu olma özelliğini koruyor.



Bloodborne
PS4
O karanlık, korkutucu, zorluğuyla ezen atmosferine 3-4 saat verin, sizi içine çekip bir daha bırakmasın. Kesinlikle şu ana dek çıkmış PS4'e özgü oyunların en iyisi.



GTA 5
PC,PS4, PS3, Xbox 360, Xbox One
Veee en sonunda PC'ye de çıktı! Dünyanın en büyük oyunu, en iyi haliyle (online sıkıntılarını saymazsak) en sonunda PC'de!



Middle-Earth: Shadow of Mordor
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Shadow of Mordor büyük bir sürpriz oldu. Assassin's Creed ve Batman serilerinin en iyi yanlarını alan oyunun esas numarası ise Nemesis sistemi.



The Last of Us Remastered
PS4
Yağ gibi akan 60 fps grafikleri, tüm DLC'leri eklenmiş yapısıyla The Last of Us Remastered oyunun kesinlikle oynanması gereken sürümü olmuş.

2015 oyun aylarında en çok beklediğin oyun hangisi?

1. *Asasin kırid sındike..... Çok oyun var fakat aralarından birini seçmem gerekirse tabii ki "Rise of the Tomb Raider". - FURKAN GÜLER*
2. *Fallout 4. Ömer'in yazısı beni oldukça gaza getirdi. - ALP PEKTAŞ*
3. *Tabii ki The Phantom Pain. 4 yıldır bekliyorum, orta yerimden çatlamama ramak kaldı. - EREN E.*
4. *Sormaya gerek var mı gerçekten? Phantom Pain! - ERİM*
5. *Oyun değil ama HTC Re-Vive'ı ve yanındaki oyunları merakla bekliyorum (dedim ve iki gün sonra ürün ertelendi -_-). - SARP*

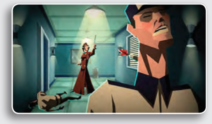
"Bir Garip Oyun" kategorisine layık olup da burada hiç göremediğin bir oyun var mı?

1. *Mister Mosquito. Oyuncuya sivrisinek olma imkanını veren kaç oyun var? - ALP PEKTAŞ*
2. *PS1 oyunu Vib Ribbon sayılır mı? Siyah bir dünyanın beyaz yollarında eskiz tadında bir tavşanı yönetirdik. - EREN ERYÜREKLİ*
3. *Bağımsızları severim ama o kadar da "bağımsızların" uzmanı değilim ne yazık ki :(- SARP*
4. *PS1'in demo cd'sinden çıkan Intelligent Cube adlı garip, ama bir o kadar da Mindblow'a sebebiyet veren oyun. - TAYFUN ERKAN*
5. *Untamed: Life of a Cougar (PC) ve Tokyo Jungle (PS3 - Vita), "hayvani" iki oyun. -NOYAN*

Ne zaman oyun oynamayı bırakacaksın?

1. *Sanırım ölene kadar oynarım :) Fakat oyunlara ayırdığım vakit yaşamımın belirli süreçlerinde değişir. -FURKAN GÜLER*
2. *Ömrüm boyunca oyun oynamaktan sıkılacağımı sanmıyorum. - EREN ERYÜREKLİ*
3. *Güneş buz kestiğinde! - ERİM*
4. *Hayatta anlatılacak hikâye kalmadığı zaman. - SARP*
5. *Dur şu Wasteland'e gönderdiğim adam da dönsün, bırakıcam. - SERPİL*

STRATEJİ



Invisible Inc.
PC
Don't Starve'ın yapımcılarından kendine münhasır bir sıra tabanlı strateji oyunu. 72 saat içinde gizli teşkilatınıza saldıranları bulup intikamınızı almanız gerekiyor.



Galactic Civilizations 3
PC
GalCiv uzay temalı, sıra tabanlı strateji oyunlarının en iyilerinden. Kendi gemilerinizi bile tasarlayabiliyorsunuz. Keramet "Civilization" kelimesinde mi acaba?



Homeworld Remastered
PC
Eski oyunlar yeniden pişirilerek önümüze çıkartılmaya, biz de onları afiyetle yemeye devam ediyoruz! Homeworld de enfes olmuş...Mmm...



Cities Skylines
PC
Sakın Cities XXL'le karıştırmayın, onunla hiçbir ilgisi yok Skylines'ın! Bunu söylüyorum, çünkü son 10 yılda çıkmış en iyi şehircilik oyunu kendisi!



Klasik

Total War: Shogun
PC
Herşeyi başlatan Total War'u yeniden hatırlamak ne kadar güzel! Stratejisi basit, oynanışı mükemmeldi. Suikastlerdeki heyecan ve stresi daha sonra hiçbir Total War'da bulamadık.

DVO & ONLINE



Heroes of the Storm
PC
Blizzard'ın yeni çılgınlığı, MOBA dünyasının dengelerini sarstı. Her birini akrabamız kadar iyi tanıdığımız karakterleri ve rahat oynanışıyla HOTS ciddi bir rakip.



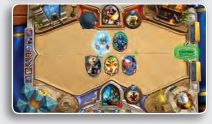
Helldivers
PS4
Magicka'nın yapımcılarından, 4 kişiye kadar arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz zevkli ve zor bir aksiyon oyunu. Aman birbirinizi vurmayın!



World of Warcraft: Warlords of D.
PC, Mac
World of Warcraft'ın en son genişleme pakediyle birlikte abone sayısı yeniden 10 milyonun üstüne çıktı. Eskimeyen dünyaya yeniden hoşgeldiniz.



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



Hearthstone: Curse of Naxram.
PC, iOS
Hearthstone'un yükselişi durdurulamıyor! Yeni çıkan Curse of Naxrammas tek kişilik hikaye pakediyle yerini iyice sağlamlaştırıyor.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Project CARS
PC, PS4, Xbox One
Oyuncu topluluğun desteğiyle yola çıkan Project CARS, PC'lerde de babalar gibi bir yarış oyunu olabileceğini gösteriyor.



Elite Dangerous
PC
Serbest dünyalı oyun mu demiştiniz? "Serbest galaksi"yi deneyin bir de! Ne isterseniz olabildiğiniz bu evrende, uzun süre takılacaksınız.



Gran Turismo 6
PS3
Playstation'ın en büyük markalarından biri, yeni nesile çıkmayı reddederek PS3 sahibi çoğunluğu memnun etti.



ARMA 3
PC
Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yalnız biraz yarım döndü, tek kişilik sonradan teşrif etti :)



Klasik

Euro Truck Simulator 2
PC
Bu muhteşem klasiği anlatmaya gerek yok. Avrupa'nın birçok kentine bizzat mal götürmenin, tır ve kamyon kullanmanın bu kadar zevkli olacağını kim bilebilirdi ki?

AYIN ALTIN OYUNU



METAL GEAR SOLID 5
PHANTOM PAIN

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Ve o günler başladı. İşimiz, okulumuz, ailemiz var bizim... Ama gelen tonla oyunlarımız da var bizim... Durun! Dinlenin! HIAAA!

EYLÜL'15	
Blood Bowl 2	PC, PS4, XBONE
FIFA 16	PC, PS4, XBONE, PS3, 360, PS VITA
LEGO Dimensions	PS4, XBONE, PS3, 360, WiiU
NBA 2K16	PC, PS4, XBONE, PS3, 360
NBA Live 16	PC, PS4, XBONE, PS3, 360
Skylanders Superchargers	PS4, XBONE, PS3, 360, WiiU, PS VITA, 3DS
SOMA	PC, PS4
Sword Coast Legends	PC
Tony Hawk's Pro Skater 5	PS4, XBONE
Company of Heroes 2: The British Forces	PC
EKİM '15	
Assassin's Creed Syndicate	PS4, XBONE
Dragon Quest Heroes	PS4
Guitar Hero Live	PS4, XBONE, PS3, 360, WiiU
Halo 5 Guardians	XBONE
Just Dance 2016	PS4, XBONE, PS3, 360, WiiU
Rockband 4	PS4, XBONE
Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2	3DS
Transformers Devestation	PC, PS4, XBONE, PS3, 360
WWE 2K16	PS4, XBONE, PS3, 360, WiiU
Yoshi's Wooly World	WiiU, PC
KASIM '15	
Anno 2205	PC
Call of Duty: Black Ops 3	PC, PS4, XBONE, PS3, 360
Fallout 4	PC, PS4, XBONE
Need for Speed	PC, PS4, XBONE
Rise of the Tomb Raider	PS4, XBONE
Star Wars: Battlefront	PC, PS4, XBONE
The Crew: Wild Run	PC, PS4, XBONE
Trackmania Turbo	PC, PS4, XBONE

SPOR & MENAJERLİK



Rocket League
PC, PS4
En az bir kez "arabayla futbol oynasak ya!" diye dalga geçmişizdir, aha bu dalga geçtiğimiz konseptin gayet ciddi yapılmış hali! PS4'te ilk ay bedava iken PC'de ücretli, ayıp ama.



Football Manager 2015
PC
Geçen yılki gelişmelerden sonra, yeni eklenen oyuncu animasyonları başta olmak üzere, yeniliklerin bir kısmı hayal kırıklığı yarattı. Ama, yine de daha iyisi yok.



NBA 2K15
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
NBA 2K15 bu yıl da muhteşem bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Basketboldan hoşlananların yegane oyunu o olacak.



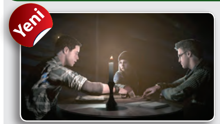
FIFA 15
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
FIFA duralama dönemine mi giriyor? Uzun süredir liderliği kaptırmayan FIFA, bu yıl geçen yılın üstüne daha az şey ekleyebilmiş.



Klasik

Wii Fit Plus
Wii
Sadece parmaklarınızı hareket ettirdiğiniz spor oyunlarındansa, tüm vücudunuzu hareket ettirdiğiniz ve gerçekten fayda gördüğünüz bir oyuna ne dersiniz?

MACERA & BULMACA



Yeni

Until Dawn
PS4
Bu sene "oynayacağınız" en güzel "korku filmi" Until Dawn. Basit seçimlerinizin ne kadar farklı sonuçlara sebep olacağını tahmin edemezsiniz.



Yeni

Everybody's Gone to Rapture
PS4
Yürüme simulatörü olarak nitelendirilse de, size anlatacak çok güzel bir hikâyesi var. Dünya kimseye kalmadığında çalan müzikler şahane olacak.

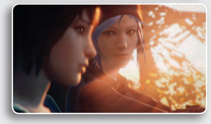


Yeni

Blues & Bullets: Episode 1
PC
Bölümlü oyunlarda "minimal oynanışa" mahkum olmadığımızı gösteriyor B&B. Hem film-noir, hem de sürreal atmosferiyle başarılı bir bağımsız.



The Vanishing of Ethan Carter
PC, PS4
Sizi esrarengiz bir olayın içine bırakıp neler olduğunu çözmenizi bekleyen TVOEC, beklenmedik bir taş olarak baş yardı. Ama iyi anlamda.



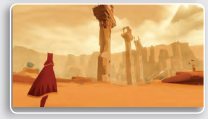
Life is Strange
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Telltale Games'in oyunlarını andıran episodik yapısı ve zamanı geri alıp seçimlerinizi değiştirebilme yeteneğiyle farklı bir oyun Life is Strange.

BİR GARİP OYUN



Yeni

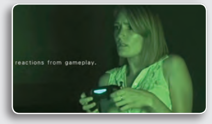
HackNET
PC
Yılların eskitemediği hacking oyunu Uplink'i seviyorsanız, HackNET'i mutlaka deneyin. Daha karmaşık, daha atmosferik ve daha güzel bir hacking simulasyonu bulamazsınız.



Journey
PS3, PS4
PS3'te de yılın oyunu olacak kadar iyiydi, ama PS4'te gerçekten muhteşem olmuş. Daha önce oynamadıysanız, kafadan bu ay aldığınız ilk oyun olsun.



The Magic Circle
PC
Bir türlü bitmeyen Erken Erişim oyunlarına ve bitmiş gibi bize kakalanan oyunlara kocaman bir taş atan TMC, bir oyunu içerden bitirmeye çalıştığınız benzersiz bir oyun.



P.T.
PS4
DİKKAT: EĞER P.T.'Yİ DAHA ÖNCE İNDİRDİYSENİZ SAKIN SİLMEYİN! Proje iptal olduğu için bu demo da PSN'den kaldırıldı ve yeniden indirilmesi artık mümkün değil.



The Stanley Parable
PC
Modluktan oyunluğa terfi eden bu "anlatılan FPS" sizi dumura uğratacak. Sadece İngilizcesi çok iyi olanlara tavsiye ederiz.

THE WALK

BİR İPİN ÜSTÜNDE, YAŞAMLA ÖLÜMÜN BİRLEŞTİĞİ ÇİZGİDE



Yaşamla ölüm arasındaki mesafeyi "ip"le ölçeriz ya hani, ömrünü gerçekten de bir ipin üstünde ve gerçekten de ölüme bir adım mesafesinde geçiren bir insandan bahsedeceğim size. Bu öyle bir insan ki; tüm tehlikelere ve zorluklara rağmen imkânsızı başarma iradesini göstermiş ve yaptığı her ne kadar yasadışı olsa da dünyanın takdirini kazanmış biri. Fransız akrobat **Philippe Petit**'den söz ediyorum. Kendisi ömrü boyunca pek çok tehlikeli numaraya imza atmış olsa da herhalde en akılda kalanı daha sonradan "Asrın sanatsal suçu" şeklinde anılacak olan 1974'teki İkiz Kuleler arasındaki tel üstünde yürüme denemesiydi. Tabii bu arkadaş kafasına göre oraya çıkıp yürüyemezdi ve bu deneme meşakkatli bir hazırlık dönemi gerektiriyordu. İşte tam da burada *The Walk* sazı eline alıyor ve bizlere şeytana pabucunu ters giydiren bu adamın öyküsünü anlatmaya başlıyor.

Filmin konusu gerçek olaylardan esinlendiği, hatta 2008 yılındaki belgesel yapım *Man on Wire*'a da konu olduğu için burada detaylara girmek biraz keyif bozucu olacaktır, o yüzden es geçiyorum. Pek tabii "Zaten bunun belgeseli var, bu film neden çekiliyor?" diye soracaksınız *Man on Wire*'ı izlediyseniz. Bu sorunun yanıtını, nihayet CGI filmlerin büyüsünden sıyrılıp *Flight* ile gerçeğe dönüş yapan yönetmen **Robert Zemeckis** veriyor.

Ona göre *The Walk* yalnızca sinemada ve olabilecek en büyük ekranda deneyimlenmesi gereken bir yapım. İrtifa yükseldikçe başımızın döndüğünü hissedebileceğimiz gerçeklikte bir görselliğin bizleri beklediğini söyleyen yönetmen, bu hikâyenin tam da sinema için biçilmiş kaftan olduğuna inanıyor. Filmin galası 26 Eylül'de yapılacağı için elimizde henüz bir yorum yok, fakat benim fragmanlardan anladığım kadarıyla Petit ve ekibinin mücadelesi ufaktan soygun filmlerini de çağrıştıracak şekilde bir kurguya ve güçlü oyunculuklara sahne olacak. Zemeckis'in alametifarikası olan uzun plan-sekansların da yerli yerinde olacağını düşünüyorum (*Polar Express*'teki bilet sahnesi veya *Forest Gump*'ın başındaki



tüy sahnesi gibi).

Detaylara inildiğinde **Joseph Gordon-Levitt**'in film boyunca mavi lensler taktığını, kilo verdiğini ve tel üstündeki numaraları becerebilmek için aylarca çalıştığını görüyoruz. Onun akıl hocası rolündeki **Ben Kingsley**'nin ise bu tür rollerdeki tecrübesi bir sır değil. Kanada asıllı Fransız aktris **Charlotte Le Bon**'u ise bu ilk büyük Hollywood çıkarmasında Petit'nin o dönemki sevgilisi rolünde izleyeceğiz.

Tüm veriler bir araya getirildiğinde *The Walk* bana örneklerini çokça gördüğümüz "imkânsızlıklara göğüs geren karakterin büyük mücadelesi" temalı filmleri hatırlatıyor. Bu, iyi işlendiğinde hayli başarılı seyirlikler çıkan bir alan. Zaten yönetmenin daha önceki filmlerinden *Cast Away*, *Contact*, *Flight* hatta *Geleceğe Dönüş* serisi bile buna benzer başarı hikâyeleriydi ve hepsi de hafızamızda güzide yerlere sahip. Filmin özellikle IMAX için çekilmiş sahneleriyle başımızı döndüreceğini, 3D teknolojisinin gelişmiş bir örneğini kullanacağını ve PG (yani 12+ yaş) sınıflamasında olduğunu da eklersek, *The Walk* her kesime hitap eden etkileyici bir sinema deneyimi olacak gibi. Aynı zamanda 2001 yılında saldırıya uğrayıp yıkılan İkiz Kuleler'e bir saygı duruşu niteliğinde olan yapımın, yönetmenin popülerliği de hesaba katıldığında birkaç Oscar adaylığı çıkarması işten bile değil. Yükseklik korkusu olanlar şimdiden panik yapmaya başlasın.**-Eren E.**





Yönetmen: Robert Zemeckis **Oyuncular:** Joseph Gordon-Levitt, Ben Kingsley, Charlotte Le Bon **Vizyon Tarihi:** 2 Ekim 2015

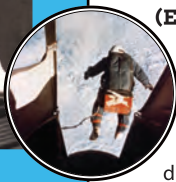
ÖLÜME MEYDAN OKUYANLAR

Eğer Philippe Petit'nin deli cesareti size yeterince ilham verici gelmediyse, elimizde başka çılgınlar da var, bir de onlara göz atın isterseniz.



BUSTER KEATON (AKTÖR/TEHLİKELİ SAHNELER)

Sessiz sinema döneminde aktörlerin fiziksel yetenekleri daha ön plandaydı. Charlie Chaplin'in açtığı fiziksel komedi yolundan ilerleyen aktör Buster Keaton'ın en önemli özelliği ise filmlerinde kendi dublörlüğünü yapmasıydı. Steambot Bill Jr. filminde üzerine düşen evden yalnızca bir pencerenin boşluğu sayesinde sağ kurtulduğu sahne hâlâ yürek hoplatıyor.



JOSEPH KITTINGER (ESKİ ASKER/ATMOSFERİK DALIŞ)

Her ne kadar rekoru son üç yılda iki kez kırılmış olsa da 1960'ın imkanlarıyla gerçekleştirdiği uzaydan dünyaya serbest düşüş rekorunu 50 yıldan fazla süre elinde tutan Joseph Kittinger'a saygılarımı sunuyorum. 31,3km yukarıdan yaptığı tehlikeli atlayış 4dk 36sn sürmüş ve ses hızını aşmıştı.



HARRY HOUDINI (SİHİRBAZ/FAZLASIYLA TEHLİKELİ SAHNE NUMARALARI)

Yaptığı tüm tehlikeli numaralara rağmen Houdini'nin en akılda kalıcı ölüme meydan okuyuşu zincirli bir su tankından elleri ayakları bağlı halde iken kurtulması olmuştur. Vasiyetinde bu su tankının yakılmasını salık veren sihirbazın son arzusu aile üyeleri tarafından yerine getirilmemiştir.



WARCRAFT

EN İYİ UYARLAMA FİLM Mİ GELİYOR?

Yapılıyor – iptal edildi dedikoduları hiç bitmeyen ama 2006'dan beri bir şekilde beklediğimiz, yapım süreci bile dillere destan *Warcraft* filmi nihayet mutlu sona yaklaşıyor. Haziran 2016'da gösterime girecek yapımın fragmanlarını henüz izleyemediysek de film hakkında gelen haberler gayet ümit verici. Alliance ve Horde kahramanları, toplaşın bakalım buraya.

Herkesin merak ettiği konu, filmin *Warcraft* evrenindeki hangi hikâyeyi işleyeceği idi. Yapımcılar bu konuda adımlarını sağlam atıp hikâyeyi en başından Orclar ve İnsanların "İlk Savaş"ından itibaren anlatmaya karar vermişler. Film Orcların "Dark Portal" yardımı ile Draenor'dan Azeroth'a gelişini ve insanlarla olan mücadelesini işleyecek.

Yönetmen **Duncan Jones**'un projenin başına geçmesi *Warcraft*'a yaramış görünüyor. Zira Jones, klasik bir yönetmenlik yapmak yerine, *Warcraft*'ın doğasına uygun davranarak Orklar ve İnsanlara eşit mesafede duran ve izleyicinin kendi tarafını seçmesine izin veren bir senaryoya çevirmiş eldekini. Horde sevdalıları rahat bir nefes alabilir yani.

Filmde oyunun en önemli mekânlarından Draenor, Dalaran, Stormwind ve Ironforge'un olacağı kesinleşti.

Karakterler kısmına baktığımızda; Alliance'ın lideri konumundaki Sir Anduin Lothar'ın ve Kral Llane Wrynn'in öne çıktığını görüyoruz. Onların yanında hikâyede önemli bir yeri olan büyücü Medivh ve yardımcısı Khadgar yer alıyor.

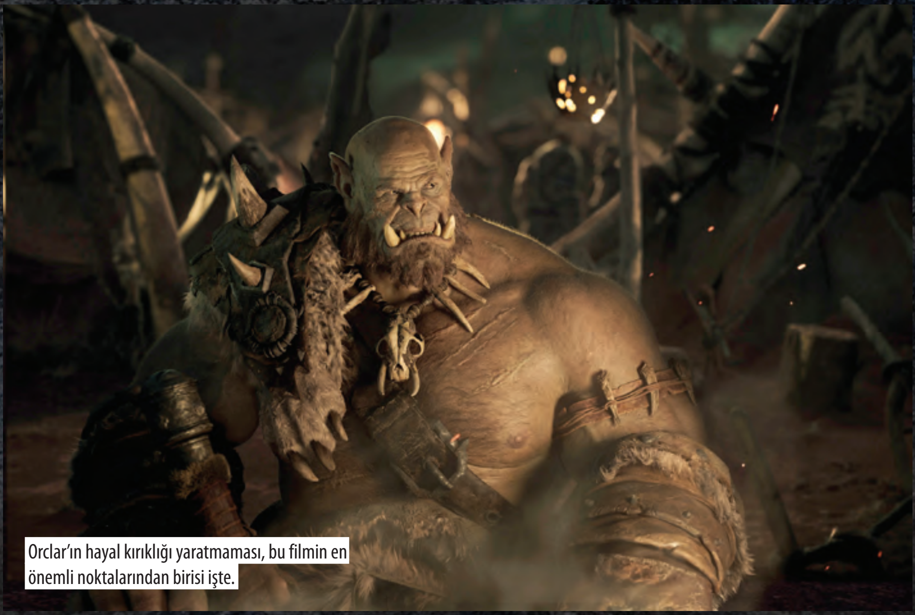
Filmdeki Orc karakterler hareket yakalama teknolojisi ile desteklenmiş dijital karakterlerden oluşacak ve görsel efektlerin *Avatar*'ı bile gölgede bırakacağı söyleniyor.

Müzikler *Iron Man*, *Pacific Rim*, *Game of Thrones* gibi aksiyonu bol projelerde çalışmış olan **Ramin Djawadi**'ye emanet.

Yönetmen Duncan Jones filmin *Avatar* ve *Game of Thrones* karması bir yapısı olduğunu belirtmiş. Bu ikisini yan yana düşününce belki bir şey canlanmıyor zihninizde ama en azından içi boş bir görsel efekt sağanağı izlemeyeceğimizi umabiliriz demektir.

Filmin artık son dokunuşları yapılıyor ve görsel efektler elden geçiriliyormuş. İlk fragmanın Kasım civarında çıkması bekleniyor. Blizzard'ın en son istediği şeyin vasat görünümlü Orclar olduğunu da hesaba katarsak, yapım görsel olarak gayet doyurucu olacaktır.

Tüm bu detaylar toplandığında hem çok sağlam bir fantastik macera, hem de nihayet yüksek kalite bir oyun uyarlaması geliyor gibi. Güzel çıksın da bir *Warcraft* üçlememiz olsun bari. **-Eren E.**



Orclar'ın hayal kırıklığı yaratmaması, bu filmin en önemli noktalarından birisi işte.

KİMLER VAR KİMLER YOK



ALLIANCE

Alliance'ın lideri konumundaki Sir Anduin Lothar'ın, Kral Llane Wrynn ve Kraliçe Taria'nın öne çıktığını görüyoruz. Onların yanında hikâyede önemli bir yeri olan büyücü Medivh ve yardımcısı Khadgar yer alıyor. Karazhan Kalesi'nin tuhaf kâhyası Moroes de filmde yer alacaklar arasında.



HORDE

Horde cephesinde ise kendi sürülmüş klanını Dark Council'in planlarından korumaya çalışan lider rolünde Durotan başrolde. Onun eşi Draka ise güçlü bir kadın karakter olarak sunulacak. Orc'ların diğer cephesinde ise Horde lideri Blackhand the Destroyer ve yardımcısı savaşçı Orgrim Doomhammer bulunmakta. Karanlık büyücü Gul'dan, Grommash Hellscream ve sürprizi bol bir karakter olarak kadın suikastçı Garona, Azeroth'a göçen Orc'ların kaderini belirleyecekler.

BUNLAR YOK

Warcraft evreninin önemli isimleri arasında yer alan Arthas, Jaina, Illidan, Uther, Sylvanas gibi karakterler bu filmde olmayacak. Lakin ilk filmin tutması durumunda, devam yapımlarında onları göreceğimiz kesin gibi.



SPIDER-MAN KOSTÜMÜNÜ EVDEN GETİRECEK

Geçtiğimiz aylarda da çokça yazıp çizdiğimiz üzere Disney, Spider-Man'in haklarını geçici bir süreliğine de olsa aldı. Yani özel bir *Spider-Man* filmi (hatta filmleri) yolda. Fakat hepsinden önce Spider-Man'i ilk olarak *Civil War*'da göreceğiz.

Her zamanki gibi merak edilen asıl konu Spider-Man'in nasıl bir kostümü olacağı. Ortaya çıkan söylentilere göre Spider-Man, vücudu tepeden tırnağa saran klasik taytı yerine ev yapımı, basit ama tarz bir kıyafet giyecek. Yani güzel bir örneğini yukarıda görebileceğiniz tarzda bir kıyafetten bahsediyorum. Örümceğimize can verecek olan aktör **Tom Holland**'ın da oldukça genç bir oyuncu olduğunu düşünürsek, ergen Spider-Man'in bu tarz bir kıyafetle dolanması daha makul duruyor. Hem biraz da farklılık olur canım... Değil mi?

CIVIL WAR'DA TAKIMLAR BELLİ OLDU!

Merakla beklenen *Civil War* filmi için takımlar belli oldu. En azından üç aşağı beş yukarı... Kadrolar kesin değilse de Captain America ile Iron-Man'in savaşında sahaya çıkacak ilk beşli şu şekilde:
Captain America: Hawkeye, Antman, Sharon Carter, Falcon, Bucky
Iron Man: War Machine, Black Widow, Black Panther, Vision (Eksik var, öneriler için bir sonraki satıra atlayınız)

Bunların dışında Spider-Man ve Scarlet Witch'in kimin tarafında olacağı henüz belli değil (çizgi roman spoiler'ı vermeyelim şimdi). Filmde olmayacağı bilinen Thor ve Hulk ise sakatlık gereği kadro dışı bırakıldı. İkisinin de sahalara kendi özel filmlerinde dönmesi bekleniyor.





BATMAN V SUPERMAN'DE FLASH GELİŞME

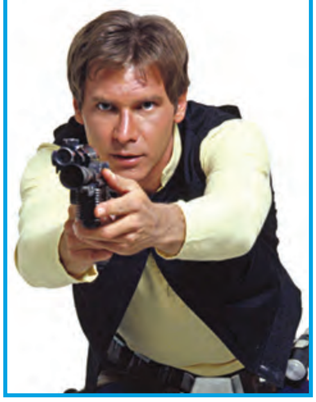
Başlığın magazinselliği beni benden aldı. Ama gelişme gerçekten de Flash! (Bak hâlâ!) Erza Miller'ın can vereceği Flash karakterinin BVS filminde yer alacağı kesinleşti. Üstelik Flash'ın kostümünün post apokaliptik tarzda olacağı söyleniyor.

OLD MAN WOLVERINE

Hugh Jackman'ın oynayacağı son Wolverine filmi 2017'de geliyor. Filmin konusu için ortalıkta dolaşan en büyük söylenti; Old Man Logan hikâyesini anlatacağı. Üstelik Wolverine'in ezeli rakibi Sabretooth'un da filmde olacağı kulislerde konuşuluyor (magazin forever!)

J.J. ABRAMS'IN HAN SOLO ENDİŞESİ

Star Wars Ep. 7'nin yönetmeni Abrams, başlarda Harrison Ford'un Han Solo rolü için endişeli olduğunu itiraf etti. Sebepse Harrison Ford'un yaşlanmış olması. Fakat Ford ile çekime başladıkları anda o eski Han Solo'yu tekrar görmek Abrams'ın tüm düşüncelerini alıp götürmüş.





DR. DOOM

"Doom'un önünde herkes diz çökecek!"

Bilinç ve irade, her nefesimizde birbirine biraz daha güçlü sarılan ve nihayet günü geldiğinde en güzel meyvesini, tecrübeyi doğuran iki kavram. Ancak bu güzelim meyve her zaman güneşin altında doğmaz, onunla beslenmez. Kimi tecrübeler, tıpkı onu doğuran bilinç gibi karanlıkta varolur, orada olgunlaşır. Karanlıkta filizlenen pek çok şey gibi zehirlidir ve bu zehrin ilk zerresinden itibaren olan her şeyin farkındadır. Karanlık bilinç, karanlık bir insanın ilk hatırasıdır bazen. O insanlar için doğum; ilk nefese doğru bir tırmanıştan, bir özgürleşmeden başka bir şey değildir.

Hayatı pek çok tırmanışla geçecek olan **Victor von Doom** için de öyleydi. Babasını buna asla inandıramamıştı ama kendi geçmişine dair anıları, annesinin karnında geçirdiği zamanlara kadar uzanıyordu. O unutmazdı hiçbir şeyi; hafızanın bağlayıcılığıyla hem ödüllendirilmiş, hem de lanetlenmişti. Annesinin sonunu doğaüstü güçlerden buluşu karanlığını belleğine bulaştırmıştı.

Haftaların aylara, ayların yıllara dönüştüğü bitmek bilmez döngü içinde, unutmayı olmasa bile geride bırakmayı, göz ardı etmeyi öğrendi Doom. Diğer insanlara karşı duyduğu yabancılık, çocukluk aşkı Valeria'nın anlayışlı bakışlarında kaybolup henüz fiziksel halini almamış zırhının derinlerine gömülmüştü. Bu, uzun sürmeyecekti...

SOYUN GÜNAHLARI

Kaderi onu dondurucu soğuğun aldatıcı rahatlığında, fırtınadaki bir kar tanesi kadar önemsiz, yitip giden ebeveyninin onu son kucaklamasında bulmuştu. Babasının aman vermez donmuş kavrayışı Doom'un benliğini, dibinde annesini bulacağı karanlık bir kuyuya düşürmüştü. Hayatta kalma mücadelesinde kadının ödediği bedelin gerçek doğasını sonunda kavrayan Doom, o kuyudan çıktı çıkmasına ama asla eskisi gibi olamadı. Kendi gevşemez kavrayışı ona ilk cinayetini bahşettiğinde eskiye dair bir özlem kalmamıştı da zaten içinde. Kuyudan beraberinde getirdiği karanlık, o özlemi alıp yerine bir takıntı bırakmıştı çünkü; artık tek amacı annesini sonsuz cehennem ıstırabından kurtarmaktı.

Göçebe çingenelerin arasında edindiği yaşam buna imkân sağlamayacaktı, Doom'un yeryüzünden yükselişi de bunun farkına varmasıyla başlayacaktı. Fırsatlar ülkesi Amerika'da bulduğu imkânlar büyünün görkemiyle bilimin istikrarını birleştirmesini mümkün kılacaktı. Hatta bir ara kendi gerçek ödülüne, annesini kurtarmaya çok yaklaştı. Lakin zincirlerini kırıp egosunu serbest bırakan Doom, olasılıklar okyanusunda yanlış bir av bulacaktı kendine. Fazla yaklaşmıştı çünkü kendi güneşine, annesine olduğu kadar onu ateşlere mahkûm eden iblisin meskenine.



TANRISAL GÜCE TIRMANIŞ

Icarus'un sonu ölüm olmuştu belki ama Doom onun kadar şanslı değildi. İblisin dokunuşu yüzünü ondan alacak, cildinden geriye kalanlara göze görünmez damgasını vuracaktı. Yine de cehennem alevleri onu yıldıramazdı, zira onun iradesinin ateşi daha parlaktı. Ama o ateşten bir şey yaratabilmek için yapması gereken, bir demir ocağı bulmaktı.

Dünyanın tepesindeydi o ocak; Himalaya-lar'da. Tibetli keşişlerin zamandan kopuk mekânına doğru yükseğe, hep daha yükseğe devam edecekti. Uyanık anlarında aklına babası, bedenini ölümün küçük kardeşine teslim ettiğinde ise annesi gelerek tırmanacaktı. Unutmadan, daima onu bugüne getiren şeyleri hatırlayarak keşişlerin arasındaki yerine kavuştu sonunda. Yeryüzünün demir ocağındaydı artık; bilimle şekillendirdiği zırhını büyüyle mühürlediğinde iblisin dokunuşundan kurtulmuş, hiçbir ölümlünün yapmadığı şekilde dünyalara diz çöktürecek adam olmuştu demirden kozasında.

Dr. Doom olmuştu... **-Onur**

AİLE DOSTU DOOM

Her ne kadar aralarındaki husumet köklü de olsa, son yıllarda Dr. Doom'un Fantastic Four'a nefreti, Reed Richards'ın ikinci çocuğu olan Valeria'nın doğumuyla bir nebze olsun dindi. Susan Storm'un maruz kaldığı kozmik radyasyon yüzünden vücudunun geçirdiği değişim, ailelerine yeni katılacak olan bireyi büyük bir tehlikeye atıyordu. Onu kurtarmanın bir yolunu bulamayan Reed Richards en sonunda kendininkiyle aşık atabilecek tek dehaya, Doom'a başvurdu. Bilimin yanında büyünün gücünü de kuşanan Doom'un bir şartı vardı; çocuğun adı Valeria koyulacaktı. Richards'ın kendi evladına her baktığında en büyük düşmanını hatırlamasını sağlayan Doom ona karşı en büyük zaferlerinden birini kazandı kazanmasına ama bu aynı zamanda dahi çocukla bir yakınlık kurmasını ve "Doom Amca" olmasını sağladı.



“İnsanlarım tatminsizlikten ve mutsuzluktan arındı... onlara emrettiğim üzere.”



DOOM'UN DEMİR YUMRUĞU

Hükmetme arzusu, her zaman Doom'un asıl amacı oldu. Zırhını yaptıktan sonra doğduğu ülke olan Latveria'yı adım adım, bir yandan halkını da kendi davasına inandırarak ele geçirdi. Emperor Doom adlı macerada zihin kontrolüyle bütün dünyayı ele geçirdi. Marvel'ın ilk büyük çaplı hikâyesi olan 1985 tarihli ilk Secret Wars'da Beyonder denen tanrısal varlığın gücünü çalan Doom, bir süreliğine başrol koltuğuna oturdu. Tabii tarih tekerrürden ibaret; çünkü hâlâ devam etmekte olan yeni Secret Wars hikâyesi yine tanrısal gücü ele geçiren ve evrenlerden geri kalanları parça parça kurtaran Dr. Doom'un etrafında şekillenmekte. Kısacası, Doom, yeni Marvel Evreni'nin inşasında kilit isimlerden ve Fantastic Four gözden düşse de onunki yıllara dayanmaya devam ediyor. Bu yüzden şu an tek temennimiz, film haklarının Marvel'a geri dönmesi. Hakkını veren bir Dr. Doom portresini beyazperdeye taşımak gerçekten görkemli sahneler vadetmek anlamına geliyor. Sözüm sana Fox; kolu bırak birazcık Marvel oynasın!





ANLAMASAK DA SEVDİK

Her şeyi bildiğimizi iddia edemeyiz tabii ama işimiz –kabaca- oyun, film ve benzeri ilgi alanlarıyla bağlantılı olunca bu konulara herkesten daha fazla hâkim olmamız beklenebilir. Fakat bazılarını bilmiyoruz ve anlamıyoruz. Orada çok derin bir şeyler oluyor evet, o kadarını seziyoruz ama işte hepsi bu… "Ne anladın" desen, tek cevabımız "güzelmiş". Bazen bir animenin son sahnesinde, bazen bir oyunun en duygusal anında, bazen da satırlarca uzayıp giden harika bir cümleden sonra boş gözlerimizi kırpıştırıp o uzun ve içinde nice anlamlar barındıran cümleyi bu yüzden kuruyoruz işte: "Güzelmiş…" Evet, seviyoruz. Anlamasak da onları seviyoruz… **-Enis**

01

DONNIE DARKO

Gayet normal şekilde orta sınıf eleştirisine soyunmuş bir bağımsız film gibi başlasa da Donnie'nin evinin üstüne düşen uçak motoru olayı bir anda bambaşka sulara taşıyordu. Karışıma sayko tavşan kostümlü abi, zaman yolculukları ve türlü çeşitli tuhaflık da eklenince film içinden çıkılmaz bir bulmacaya dönüşüyordu. Özellikle işin paralel evrenler ve zaman yolculuğu kısımlarını çözmek için sayfalarca makale okuduğumu hatırlarım.



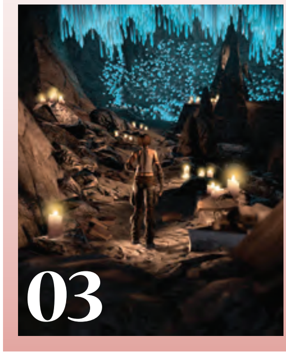
02

2001: A SPACE ODYSSEY

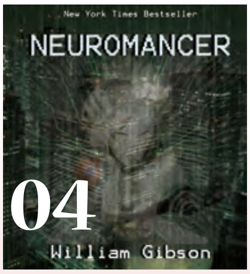
Bu filmi ilk kez lisedeyken izlemiştim. İnternetsiz zamanlarda dergilerden okuduğum kadarıyla epeyce de övülen bir yapımdı. İzledim. Anlamadım. Bir hafta sonra bu sefer sakin kafayla izledim, sonuç aynı. Ama filmi çok sevmiştim ve ilerleyen yıllarda daha iyi "anlaştık" kendisiyle. Kubrick'in bu zamanının çok ötesindeki filmi benim de algımı aşmıştı o yıllarda. Hâlâ da sorguladığım kısımları vardır, ama bu ona olan sevgimin hiç azalmayacağının da bir kanıtı.

DEAR ESTHER

Sevgili Eshter, sana bu mektubu ilişkimizin bittiğini söylemek için yazıyorum. Beni yanlış anlama; atmosferin, grafiklerin ve mekân tasarımların şahaneydi. Ama ben seni hiç anlayamadım Eshter. Hata sende değil, bendeydi. Seni anlayacağım derken "kuş" kadar beynim vardı, o da uçup gitti. Üzgünüm…



03



04

NEUROMANCER

Hani bir ortamda olursunuz, şaka yapılır herkes güler ama siz bunun nedenini bilmeden sağa sola aval aval bakarsınız ve hatta zoraki sırıtırsınız ya Neuromancer'ı ilk okuduğumda işte öyle hissettim. Eğer siz de benim gibi Türkçeye "Matrix Avcısı" diye çevrilen sürümünü okuduysanız kitabı anlamak şöyle dursun edebiyattan bile soğuyabilirsiniz. Türkçeye çevrilirken Chicken Translate kurbanı olmuştur.



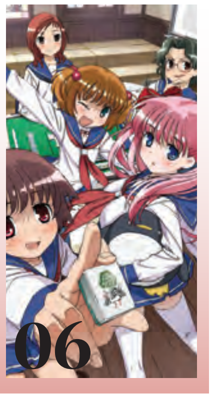
05

NEON GENESIS EVANGELION

"Düşman gelsin, robot kullanan dengesiz bir oğlanımız var, bırakalım ona, kessin" kafasında başlayan seri ilerledikçe öyle bir hale büründü ki… Hele son iki bölümdeki varoluşçu, dini, felsefi, psikolojik vs. göndermelerin tamamını anlayabilen varsa beri gelsin.

SAKI

Yani bu listedeki fazla üst düzey, çok derin senaryolu yapımların yanında alakasız kalıyor ama seride karakterler mahjong oynuyor yahu! Japon okeyi diyebileceğim bu oyun hakkında gram bilgim yok, seyrederken hiçbir şey anlamıyorum, ama aşmış aksiyon serisi izler gibi gaza geliyor insan. Çok acayip.



06



09

SERIAL EXPERIMENTS LAIN

Ortaokullu bir kızın "wired" isimli sanal alemde gitgide kaybolmasını işleyen, gerçeküstü yaklaşımı ve sürekli farklı yönlere akan senaryosu ile Lain sanırım animeler içinde bile aşırı tuhaf kalan bir yapım. Ağır temposu ve ardı ardına dizdiği anlaşılmaz sahneleriyle bugüne kadar tam manasıyla çözemediğim seriyi dördüncü kez izlemeyi düşünüyorum. Belki bu sefer anlarım. Umut işte.

LOST HIGHWAY

"David Lynch seyret, hiçbir şey anlamayacaksın" dediler. "Olur mu öyle şey, film be bu" dedim. Ama haklıydılar, ne kadar anlıyormuş gibi takılsam da filmden hiçbir şey anlamamıştım. Fakat ilginç bir şekilde beni kendine çekmişti Lost Highway. Sonradan hakkında birkaç şey okuyunca taşlar biraz yerine oturdu da rahatladık.



07



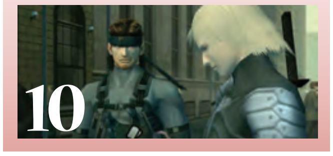
08

LIMBO

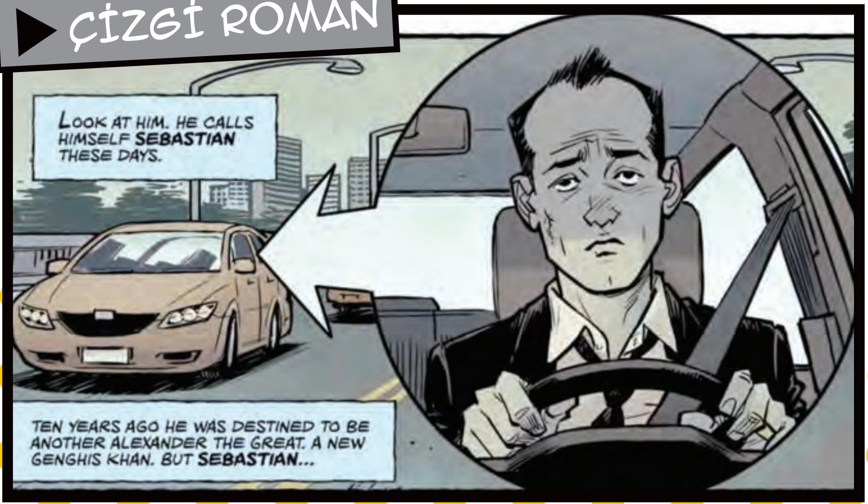
Şimdi küçük bir çocuk var… Evet? Bir de örümcekler, ipte sallanan adamlar, yolu tersine çeviren küçük ışıklar falan var… Tamam, peki konu ne? Onu tam bilemiyorum işte. Limbo'yla ilgili tek bildiğimiz şey, cennetle cehennem arasındaki o katta sıkışmış bir hikâyesi olduğu. İsmi Limbo olmasa onu da bilemeyeceğiz. Fakat oyun güzel mi diye sorun, altı sayfa anlatırım. Evet, o kadar güzeldi.

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

MGS1'in PlayStation'daki başarısından sonra, bütün dünya MGS2'yi beklerken heyecandan patlama noktasına gelmişti. Fakat karmaşık ve postmodern anlatımı nedeniyle oyun anlaşılamadı, tekrar oynayana kadar herkes sadece uzaktan beğenmekle yetinmek zorunda kaldı.



10





DÖVÜŞ KULÜBÜ 2

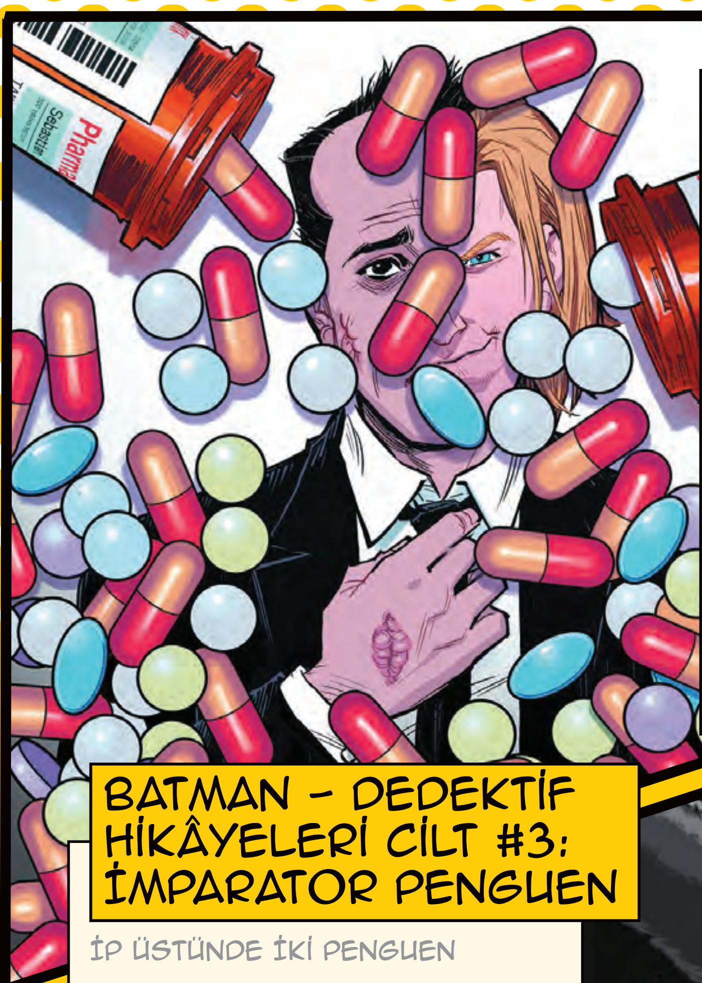
İNCELEME

KULÜBÜ YENİDEN DAĞITIYORUZ!

Kızgın devrimci Tyler Durden, Chuck Palahniuk'un karşı-ütopyasıyla kaldığı yerden devam ediyor. "Tanrı'nın istemediği çocuklar", **Cameron Stewart**'ın desenleriyle birleşip çizgi roman sayfalarında tekrar örgütleniyor.

Gökdelenlerin patlamasının üstünden on yıl geçmiş, ilk kitaptan "anlatıcı" olarak bildiğimiz Sebastian, Marla ile evlenmiş, hatta kendileri gibi dengesiz bir çocuk hediye etmişler dünyaya. Yıllar önce peşinden bir orduyu sürükleyen Sebastian, karşı olduğu her şeyin ortasında bir hayat yaşıyor. Kulüp küçük de olsa hâlâ faaliyette ama eski günlerinden eser yok. Hayat herkes için rutinken Marla'nın özlemi Tyler'ı diriltiyor. Ama Tyler eski Tyler değil, bu kez çok sinirli. Hem de herkese. **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Teşekkürler Marla, Tyler'ı çok özlemiştik!* ★★★★★





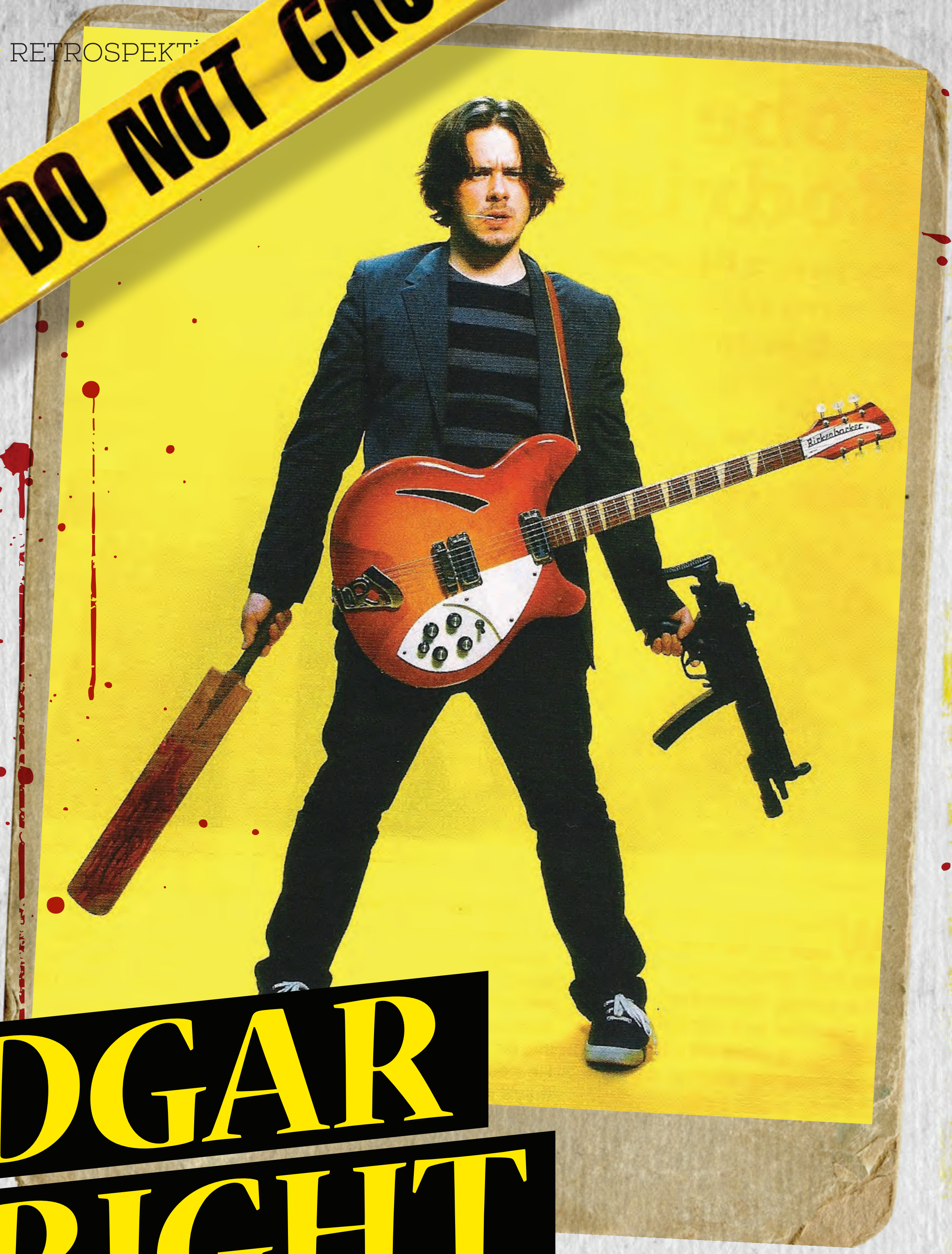
İNCELEME

BATMAN - DEDEKTİF HİKÂYELERİ CİLT #3: İMPARATOR PENGUEN

İP ÜSTÜNDE İKİ PENGUEN

İlk ciltte, daha sonradan Ailenin Ölümü gibi bir efsaneye konu olacak, Joker'in yüzünü kesip çıkarışına şahit olduk. İkinci ciltte sayısız düşmanla örülü bir kurgudaki desenlerdik. Hikâyeden hikâyeye, suçtan suça atlıyorduk. Şimdi sıra geldi üçüncü cilde! Bu kez çok yakından tanıdığımız eski bir dostla baş başa kalmak üzereyiz: Penguen. Düşünün ki Oswald Cobblepot, nam-ı diğer Penguen, artık Gotham'ın suç lordu değil de sevgilisi olmak istesin. Bunun için tek yapması gereken Bruce Wayne'i hedef almak. Böylece tek bir gecede suç imparatorundan Gotham'ın sevilen yüzüne dönüşecek. Ancak Gotham'ın tek akıllısı o değil. Batman'in üzerine kirli bir yağmur gibi eski düşmanları yağarken başka biri daha çıkageliyor. Kendine İmparator Penguen diyen bu kişi hem Batman'in başını ağrıtacak, hem de Oswald Cobblepot'un hiç mi hiç hoşuna gitmeyecek.
Artık ip üstünde iki Penguen var. Batman'in düşmanlarınaysa bir kişi daha eklendi, yükü bir suçlu daha arttı. Dedektif Hikâyeleri'ni iki ciltte bırakayım demeyin sakın. **-Hazal**

EDİTÖRÜN NOTU: *Kim derdi ki bir gün Batman ve ezeli düşmanlarından biri aynı hedefe odaklanacak?* ★★★★☆



EDGAR WRIGHT

"EDGAR WRIGHT, HERE WRIGHT NOW!"

İlk uzun metraj filmini çektikten hemen sonra, bu filmi sadece Simon ve Nick'in satın alacağını düşündüğünü söylemişti **Edgar Wright**. Ama yanılıyordu, kendisine ilham veren, büyük hayranı olduğu **George A. Romero**'dan daha iyi bir yönetmen olmuştu artık...

Yıl 2005. Evimin yakınlarında sürekli DVD kiraladığım küçük bir dükkân vardı. O sıra kendimce bir zombi projesi üzerinde çalıştığımı sanıyordum. Daha doğrusu bir hikâye yazmak istiyordum ama henüz ortada bir sayfa bile olmamasına bakılırsa hikâyenin tek zombisi olarak kalma riskim vardı. Sürekli beyin yiyen dostlarımızın cirit attığı filmler izliyor, üçüncü sınıf Amerikan filmlerine büyük vakit ayırıyordum. Kafamda bir türlü şekillenemese de yaşayan ölülerin İstanbul'u ele geçirmesiyle ilgili bir hikâye yazmak istiyordum ve en yaratıcı sandığım kısımları, izlediğim her filmde görüyordum. Ya ben üretemiyordum ya da bütün zombi filmleri aynıydı... Bir gün *Shaun of the Dead* adlı bir film geçti elime. Soluksuz izledim.

İZLENMESİ GEREKENLER

- Shaun of the Dead
- Hot Fuzz
- The World's End
- Scott Pilgrim vs. The World
- Spaced













Bittiğinde resmen mutluydum, o gün favori yönetmenimi bulmuştum. Aklım almamıştı, bu nasıl bir filmdi böyle! Bir zombi filmi aynı zamanda nasıl komik olabilirdi? Makyajlar falan müthişti, aynı zamanda komikti de... Nasıl bir tarzdı bu? Bu filmin arkasındaki zihin nasıl çalışıyordu, kimdi bu adam?

Pek de ilginç olmayan bir kariyer hikâyesi var Edgar Wright'ın. Ailesinin hediye ettiği "Super 8 mm" film kamerası ile kendi tarzını bulmaya başlamış, izlediği filmleri, beğendiği yönetmenleri taklit etmeye çalışmış, arkadaşları ile ürettiği kısa filmlerle *Going Live*! adlı bir televizyon programına katılmış, bu program sayesinde kendini belki de tüm Britanya'ya tanıtmış. Filmlerindeki muazzam ses ve sahne geçişlerini Bournemouth and Poole College of Art'ta görsel ve işitsel dizayn üzerine yaptığı yüksek öğrenimi sırasında edindiğini söylüyor.

Wright'ın sinema kariyerini başlatan projesi, İngiliz televizyonlarının pek pas vermediği Western komedisi *A Fistfull of Fingers* oldu. İzleyeni olmasa da, yapımcıların ilgisini çekerek amacına ulaştı film. Bununla da kalmayıp EBall'un yolunu nihayet BBC ile kesiştirdi. BBC için yaptığı birkaç projenin ardından 99'da, Channel 4 için yaptığı *Spaced* adlı dizi, bir yönetmenin 25'li yaşlarında başarabileceği en büyük işlerden biri olmuştu...

O zamanlar (belki hâlâ) ülkemizde pek tanınmayan Edgar Wright, bihaber olduğum İngiliz "kaba mizahı" ile tanıştırmıştı beni. Kaba mizah diyorum çünkü ortada ince bir şaka, espri söz konu değil. Çektiği her sahne Edgar Wright'ın söylemek istediği şeyi söylemek istediği şekilde anlatıyor. Çıkarım yapmak imkânsız gibi bir şey, sahne neyse o. Scott, bir kızdan kaçıyorsa camdan atlıyordu, Shaun zombi dövdükten sonra Cornetto yiyordu, Çavuş Angel'ın ortağı hayatını Amerikan polisiyelerinde yaşıyordu. Komik olan hiçbir şey gizli saklı değildi. Hayranı olduğu yönetmenlere ve onların filmlerine minik minik göndermeler yapmaktan hiç kaçınmıyordu.

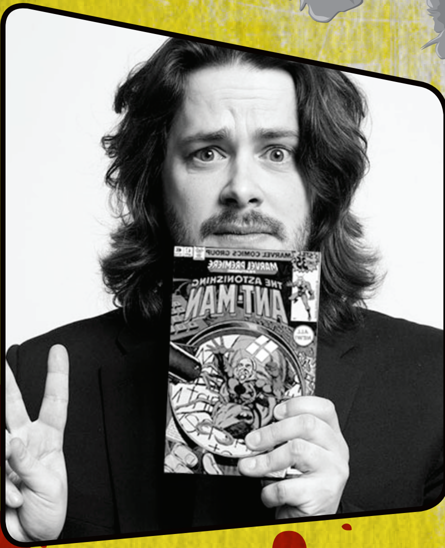
Wright, ilginç sahne giriş ve çıkışları, gündelik işlerin dinamik anlatımı, beyin yakan kelime oyunları (*Shaun of the Dead* bile yeterince iyi değil mi?), zaman-mekân seçimleri, zamanlaması mükemmel ayarlanmış ses ve hızlı geçiş efektleri ile Hollywood komedilerinden keskin şekilde ayrılıyor. Aslında **Hitchcock** ve **Chaplin**'den sonra (teknik açıdan) en yetenekli İngiliz yönetmen olduğunu da iddia edebilirim rahatlıkla. **-Emre K.**

Çizgi Roman Tutkusu

Her projesinde çizgi roman göndermeleri yapan Wright'ın en büyük hayali bir çizgi roman uyarlaması yapmaktı. Hollywood'un tekelindeki çizgi roman filmleri arasından Scott Pilgrim vs. the World'ü kapmayı başaran Wright, ortaya usta yönetmenlere ders niteliğinde bir film çıkardı. Gişede bekleneni veremeyen film, DVD satışlarında dev rekorlar kırmayı başardı.

ANT-MAN

Duyurusu ilk yapıldığında ben dahil pek çok kişi bu habere delirmişti. Wright, bir Marvel filmi çekecekti. Beklendiği üzere Disney'in dev ürün yerleştirme istekleri, baskıları ve senaryoya yapılan dev müdahaleler Edgar'ın filmi yarı yolda bırakmasına sebep oldu. Loe Cornish'le beraber yazdıkları kurgu dahilinde tamamlanan Ant-Man'de Edgar Wright'ın kurguladığı sahneler resmen "buradayım" diye bağırıyor.





Arkadaşlar İyidir

Channel 4'da yayınlanan ve İngiltere'nin gördüğü en başarılı sitcomlardan biri olan *Spaced*, Wright'ın Nick Frost ve Simon Pegg'le dostluğunun da başlattı. Olacaklardan tümüyle habersiz bu üçlü, müthiş uyumları sayesinde fenomen olacak bir üçlemenin temellerini atmaya başladı.



Cornetto Üçlemesi

Edgar Wright, yakın dostu Simon Pegg'le beraber yazdıkları *Shaun of the Dead*, *Hot Fuzz* ve *The World's End* adlı filmlerini *Cornetto* Üçlemesi olarak adlandırıyor. Filmler konu olarak birbirini takip etmese de anlatım dili, oyuncu kadrosu ve Cornetto'larıyla kardeş olduklarını hissettiriyor.





YENİDEN GELENLER

Onları ilk kez görmüyoruz… Onlar daha önce de aramızdalardı. Onları sevdik, televizyonlarımızdan izledik, kendi aramızda konuştuk. Ama yetmez. Sonuçta kapitalizm gerçeği var ortada. Onları tekrar konuşmamızı istiyorlar. Unutulmak hoşlarına gitmedi. Tekrar aramıza katılmak istiyorlar. Peki, onlara izin verecek miyiz? Aynı şeyleri farklı hikâyelerle tekrar görmek hoşumuza gidecek mi? Yoksa sıkıldık mı? Yaratıcılık üşengeci ürünleri görmek artık bizi sıkıyor mu? Bu soruların cevabı ne olursa olsun, emin olduğumuz bir konu var. O da heyecanlanıyor olmamız. Evet, belki kötü, belki yaratıcılıktan uzak, fakat uzun bir aradan sonra tekrar buradalar! Ve biz… heyecanlıyız!

MUPPET SHOW

ORİJİNAL TARİH: 1976 • **KANAL:** ABC

Bu yıl içerisinde *Muppet Show* da yayın hayatına başlıyor. *Muppet Show* için ekibin tekrar toplanma hikâyesini konu alan 10 dakikalık bir ön bölüm bile yayınlanmış durumda.

Karakterlerin geçen bu sürede ne durumda olduğunu öğrenme şansına sahip olduğumuz bu kısa bölümde kurbağa Kermit'in ekibi tekrar toparlama çabasını ve bu uğurdaki acıklı(!) hikâyesini izlerken sizin de nostalji damarınız kabaracak. **-Enis**



22 EYLÜL 2015



30 HAZİRAN 2015

SCREAM

ORİJİNAL TARİH: 1996 • **KANAL:** MTV

Tüm bu diziler arasında çoktan yayın hayatına başlamış ve sezon finali yapmaya hazırlanan (belki de siz bu satırları okuduğunuzda çoktan yapmış olacak) *Scream*, açıkçası çok başarılı bir çizgide ilerlemiyor. Ama durun! Bu demek değil ki onu seyretmek istemeyeceksiniz.

Eğer *O.C.* tarzı gençlik dramaları hoşunuza gidiyorsa, çok kafa yormayacak, derin anlamlar çıkarmak istemeyeceğiniz hafif bir dizi arıyorsanız, bir de bunların üzerine arka planda katil teması ve onun üzerine kurulu bir bilinmezlik hoşunuza gidiyorsa *Scream*'e bir şans verebilirsiniz. (Hadi dostum, eski günlerin hatırına!) **-Enis**

MINORITY REPORT

ORİJİNAL TARİH: 2002 • **KANAL:** FOX

Steven Spielberg'ün aynı isimli hayli başarılı bilim-kurgusundan uyarlama olan dizi, filmdeki olayların 10 yıl sonrasında geçecek. Hatırlarsanız filmde hiperteknolojik bir sistem ve kahinler denilen kadınlar yardımıyla suçlar henüz işlenmeden önlenebiliyor fakat sistemi kendi çıkarına kullanmaya kalkanlar işi bulandırıyordu. Dizi 3 adet PreCog'un (kehanetleri yorumlayıp olayı çözen ajanlar) öyküsünü takip ediyor ve onları gelecek vizyonları ile gerçek hayatın karıştığı zorlu bir psikolojik duruma sokuyor. Filmin aksine kadın baş oyuncu liderliğinde gidecek macera. Ayrıca Spielberg'ün ekibe tam destek verdiğini da hatırlatmak gerek. Yapım kalitesi bana biraz düşük görünse de senaryo iyi bir çıkış noktası yakalamış gibi görünüyor. **-Eren E.**



21 EYLÜL 2015

24 OCAK 2016



THE X-FILES REVIVAL

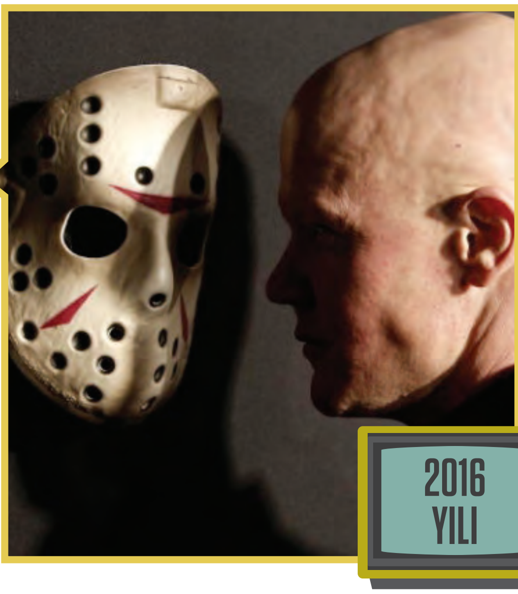
ORİJİNAL TARİH: 1993 • **KANAL:** FOX

Dile kolay tam 14 yıllık bir aranın ardından orijinal ekibini çok da bozmadan ekranlara dönüyor *The X-Files*. Bu süreçte dünyanın dengesinin değiştiğini ve bilgi kontrolünün boyutlarını düşünürsek, dizide bu değişimin güçlü yansımalarını göreceğimiz kesin gibi. Mulder ve Scully'nin artık bir çift olmadığını ve son bıraktığımız yerde durmadıklarını biliyoruz. Ayrıca dizinin eski yazarları da dönüş için çok sıkı çalıştıklarını ve yapımın köklerine sadık olmakla birlikte, yeniliklerden ve sürprizlerden kaçınmadıklarını söylüyorlar. Dizi önümüzdeki Ocak ayında altı bölümlük bir mini-seri olarak ekranlara dönecek. İnanmak istiyoruz iyi olacağına. **-Eren E.**

FRIDAY THE 13TH

ORİJİNAL TARİH: 1980 • **KANAL:** CW

Hâlâ küçükken düşüp boğulduğu Cyrstal Lake'de nasıl bu 1.90'lık ebata kavuştuğunu anlayamadığım Jason Voorhees de 2016'da dizi olarak hikâyesi anlatılacak karakterlerden biri. Hakkında henüz detaylı bir haber olmayan projenin oyuncu kadrosu da bile muğlak. Jason'ın çocukluğundan başlayıp, şeytana ruhunu satıp, tatil yapan gençleri nasıl kesip biçtiğini biliyoruz. Gerçi bu sefer konuya daha gerçekçi bir temelle yaklaşacak olan *Friday the 13th*; *Bates Motel*, *Hannibal*, *Scream* gibi tekrar yapımların çorbalarına kaşık sokmaya geliyor. **-Emre K**



2016 YILI

HEROES REBORN

ORİJİNAL TARİH: 2006 • **KANAL:** NBC



24 EYLÜL 2015

Harika ilk sezonu haricinde zoraki seyrettiğim *Heroes*, kalitesi nasıl olursa olsun benim için hep ayrı bir yerdedir. Bu yüzden de geri döneceğini duyduğum zaman içim kıpraşmaya başladı. 2010 yılında dördüncü sezonuyla ekranlara veda eden dizinin *Reborn* versiyonu günümüzden devam edecek. Yapımcıların belirttiğine göre *Heroes* hiç yayından kalkmamış olsaydı seyredeceğimiz 10. sezon *Heroes Reborn* olacakmış. Yani reboot veya paralel hikâye söz konusu değil. Hikâye kaldığı yerden devam ediyor.

İlk dört sezonunda izleyicilerin kafasında birçok soru işareti ve mantıksızlıklar bırakan *Heroes*'un geçmişiyle arasına biraz mesafe konmuş durumda. *Reborn*'da bol bol tanıdık yüz görecek olsak da çoğu karakterle ilk defa karşılaşacağız. Bu karakterler Odessa, Texas'ta (Claire'in evi) gerçekleşen bir saldırının suçu özel güçleri olanlara atıldıktan sonra saklananlar olacak. *Heroes Reborn*'un ilk sezon tadında geri döneceğine dair inancımız oldukça yüksek. En azından yayınlanan ilk görüntüler bu inancı kuvvetlendirecek yönde. **-Furkan**





TWIN PEAKS

2017 YILI

ORİJİNAL TARİH: 1993 • **KANAL:** FOX

Zamanının en akıl karıştıran, en karanlık tonlu dizilerinden olan *Twin Peaks* biraz meşakkatli bir diriliş süreci yaşasa da kesin olarak geliyor artık. Geçtiğimiz aylarda orijinal serinin yaratıcısı David Lynch'in projeden ayrıldığı haberleri gündeme bomba gibi düşmüş, dizinin hayranlarını üzmüştü. Fakat yakın zamanda Lynch ve Showtime arasındaki sorunlar çözüldü ve ortak yönetmen Mark Frost'un da desteği ile yapım yoluna devam ediyor. Eski kadronun komple geri geldiğini görmek sevindirici olacak ve *True Dedective* sonrası dönemde başka bir polisiye-gizem serisi türe neler getirecek merakla beklenmekte. Tek sorun *Twin Peaks*'i 2017'ye kadar göremeyecek oluşumuz. **-Eren E.**

FULL HOUSE

ORİJİNAL TARİH: 1987 • **KANAL:** NETFLIX

Böyle telaffuz edince tam olarak anımsayamamış olabilirsiniz, fakat 20 yaşın üzerinde bir bireyseniz bu diziyi görmemiş olma ihtimaliniz çok düşük. *Bizim Ev* adıyla televizyonlarımızda gösterilen dizi, dönemin en popüler yapımlarından biriydi. Tatlı ve hınzır, başı dertten kurtulmayan *Jesse* dayı, sevimli mi sevimli, **Olsen** ikizlerinin hayat verdiği *Michelle* ile afişini gören herkesin hatırlayacağı ve yüzünde bir gülümseme oluşturacak *Full House* da geri gelenler furyasında. **Netflix**'in yayınlayacağı dizi için henüz net bir tarih yok, yeni ismi ise *Fuller House*. Fakat aynı ailenin başında geçenler yerine, Jesse dayıya odaklanan farklı bir hikâye izleyeceğiz. Bir nevi spin-off olacak yani. **-Enis**



2016

KASIM 2015



LION GUARD: RETURN OF THE ROAR

ORİJİNAL TARİH: 1994 • **KANAL:** DISNEY CHANNEL

Aslan Kral dizisini ilk okuduğumda pek umutlu değildim. Zaten aynı isimli hikâyeyi televizyon filmi olarak denemişlerdi. Disney'in klasik *"ya tutarsa"* projelerinden biri daha geliyor diye geçirdim aklımdan. Oyuncu kadrosu açıklanmaya başlanınca yavaş yavaş ilgimi çekmeye başladı. Dizide Simba'nın ikinci oğlu Kion ve arkadaşlarının macerası anlatılacak. Pumba'yı yine efsane isim **Ernie Sabella** seslendiriyor ve yine *Hakuna Matata* ayarı şarkılar olacağını düşünüp, heyecanı burada başlatıyorum. Simba'ya ise son dönem sesi olan **Rob Lowe** hayat veriyor. Şimdilik tek atımlık bomba gibi gözükmeyen *Lion Guard*'ı izleyip Mufasa'nın torununu ya seveceğiz ya da nefret edeceğiz. Son olarak, Kasım ayında bir saatlik filmin yayınlanıp asıl serinin Ocak 2016'da gösterileceğini ekleyeyim. Ama yine de *"Nants ingonyama bagithi baba, Sithi uhhmm ingonyama"*... **-Emre K.**





X-MEN: DAYS OF FUTURE PAST

Geç Kalan Noyan misali ben de Geç İzleyen Sarp yapacağım bu ay. Nasıl olmuş da *Days of Future Past*'in Blu-Ray'ini atlamışız ki biz! Özellikle *The Rogue Cut*'ı, yani filme bir miktar yeni sahne (ve bir de eskilerden karakter) ekleyen bu montajını.

Wolverine'in Sentinel'lerin yaratılışını engellemek adına zihnen geçmişe gittiği, Xavier ve Magneto arasındaki gerilimi ağırbaşlı bir şekilde izlediğimiz filmde başta kesilmiş olan Rogue (Anna Paquin) sahneleri yerini alıyor bu sefer. Üstelik filmde bazı karakterlerin başına gelenler yenileniyor, biraz daha anlam ifade ediyor kurgu. Ama unutmayın, sinemada izlenen hali yine de "asıl" olarak kabul ediliyor. Bu, sadece X-Men severlere bir hediye niteliğinde.

Film zaten güzeldi, bu sürümü daha da güzel olmuş diyor, The Rogue Cut'ı güzel bir akşamda izlemenizi salık veriyorum efendim. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU: *Yeni nesil X-Men filmlerinin tonunu sevdiyseniz, The Rogue Cut'ı daha da çok seveceksiniz.* ★★★★☆

Yönetmen: Bryan Singer
Oyuncular: Hugh Jackman, James McAvoy, Michael Fassbender, Anna Paquin **IMDb Notu:** 8,1



MAD MAX: FURY ROAD

Açıkçası *Mad Max*'in fanı değilim. Belki de hiçbir filmini döneminde seyretmediğim içindir, bilemiyorum. Fakat yıldızımın barıştığı bir seri olmadı kendisi. Herhalde *Fury Road*'u ilk duyduğumda heyecanlanmadığımı da tahmin etmişsinizdir. Her ne kadar **Tom Hardy**'i ezelden beri sevsem de, hem saf aksiyon olması hem de serinin önceki bölümleriyle duygusal bağ kurmayışım bu filme karşı soğuk yaklaşmama sebep olmuştu.

E, bundan sonar söyleyeceklerimi de tahmin edersiniz diye düşünüyorum. Söylediğim tüm sözleri filmi izlerken yuttum. Üstelik de biraz toz ile...

Tam anlamıyla bir *Mad Max* filmi diyemesem de ben hayatımda böyle bir aksiyon filmi seyretmedim. Seyretmeyi geçtim, böyle bir filmin yapılabileceğini bile düşünemezdim. 2 saatlik bir film, neredeyse hiç diyalog yok ve sadece yolda geçiyor. Ama buna rağmen her anında yüreğiniz hopluyor. Bir köşede bulunsun, haftada bir açayım izleyeyim diyeceğiniz filmlerden biri *Fury Road*. Kesinlikle "*amaan, boş boş aksiyon*" demeyin. Alın, köşede dursun, haftada bir açı... neyse. **-Enis**

EDİTÖRÜN NOTU: *Fury Road sadece bu yılın değil, tüm zamanların en iyi aksiyon filmlerinden biri.* ★★★★★

Yönetmen: George Miller **Oyuncular:** Tom Hardy, Charlize Theron, Nicholas Hoult
IMDb Notu: 8.4

THE SALVATION



Bu ay ne intikam yaptı arkadaş. *MGS V* ile girdiğimiz acıların dünyası ve dipsiz intikam girdabı hız kesmeden *The Salvation* ile devam ediyor. Danimarka'dan ABD'ye yedi yıl sonra getirebildiği ailesi hemen o gece eşkıyalarca öldürülen eski asker Jon Jensen bağrına taş basıp buna sebep olanlarla savaşmaya başlar. Ona "Quiet" rolünde izlediğimiz **Eva Green** yardım ederken, kötülerin de kolayca gitmeye niyetleri yoktur. Alengirsiz ve düz anlatımını harika oyunculuklar ve Vahşi Batı'nın güzel manzaraları ile taçlandıran film, türün klasiklerinden *Unforgiven*'a epey bir benziyor. **Madd Mikkelsen**'in Snake ve Geralt arası halleri ise oyunseverlerin dikkatinden kaçmayacaktır. **Eric Cantona**'nın bu filme nasıl dahil olduğunu bilmesem de, arada sırada onu görmek güzel. Eğer siz de *Hannibal*'ın bitişine üzülenlerdenseniz **Mikkelsen** abimize buradan devam edebilirsiniz. Dediğim gibi düz bir film, fakat eğlenceli. Hazır intikam teması moda iken buna da zaman ayırın derim, pişman olmazsınız. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Eski usul Westernleri özleyenler beri gelsin.* ★★★☆☆

Yönetmen: Kristian Levring **Oyuncular:** Mads Mikkelsen, Eva Green, Jeffrey Dean Morgan, Eric Cantona **IMDb Notu:** 6,8



BULLET FOR MY VALENTINE

VENOM

Kendini fazla rahata saldın, *BFMV*. Başarının tadını aldın ve ruhunu geride bıraktın. Kimseye acımadığım gibi sana da acımıyorum. Dünyada çok fazla müzik grubu var zaten, her gün de daha fazlası ortaya çıkıyor. Eğer işinin arkasına yaratıcılık ve enerji koymayacaksan, arenadan çekilmelisin.

Son albümleri *Temper Temper*'la ayaklar altına düşen ünlü grup, *Venom*'la kendini toparlamaya çalışıyor. Sonuç; bu defa kalburüstü riffler ve daha temiz vokallere rağmen yer yer sert olabilen ses, fakat sözler hala klişe, enerji hâlâ sahte geliyor. Keyifli bir kafayla dinlediğinizde biraz daha enerjik geliyor, fakat hâlâ öyle özel, unutmayacağınız bir albüm değil. Grup, *Venom*'ın bugüne kadarki en güçlü ve sert projeleri olduğunu söylemiş. Fakat basit riffler ve çok daha basit sözler, her saniye size batarak dinlediğinizden utanmanıza yol açabiliyor. **-Erim**

EDİTÖRÜN NOTU: *Uzatmaya gerek yok, üzgünüm ama bu grup uzun zaman önce dağılmalıydı.* ★★☆☆☆





DISTURBED

IMMORTALIZED

Disturbed, eskiden dinleyip bir süre takip ettiğim, ilerleyen yaşlarımdaysa üzerinde "bozdu" yazan hayali sandukama yerleştirdiğim gruplardandı (öfke dolu maillerinizi *erim@oyungezer.com.tr* adresine bekliyorum). Son albüm *Asylum*'dan sonra bir süre ara vereceğini duyuran grup, belki o uzun boşlukta yeni bir nefesle geri döner diye hepimiz bu haberi sevinçle karşılamıştık. *Immortalized*, işte bu bekleyişin sonucu olarak geçtiğimiz ayın sonunda ortaya çıkan, grubun 13 yıldır ilk "parental advisory" uyarısı yemiş albümü. İlk saniyesinden tanıyabileceğiniz Distrubed tarzı aynen devam ediyor, fakat albüm boyunca iki şarkı dışında kulağa yeni gelen bir şey yok. **-Erim**

EDİTÖRÜN NOTU: *Aynı Distrubed tadı, ortalama Distrubed kalitesinde bir albüm. Öne çıkan bir yanı yok, ama kötü de değil.* ★★☆☆☆



FURTHERIAL

UN MONDO INFINITO

Türkiye metal müzik sahnesinin takipçisiyseniz, 2007'de **Extinction** adıyla kurulup 2012'de **Furtherial**'a dönüşen melodic death – thrash metal grubunu duymuşsunuzdur. Vokalde **Başer Çelebi**, gitarda **Bora İnce**, bas gitarda Önder Işkın ve bateride **Berkay Yıldırım**'ın hayat verdiği Furtherial'ın ikinci albümü *Un Mundo Infinito* ise Giordano Bruno, Hezârfen Ahmed Çelebi ve İskenderiyeli Hypatia gibi tarihi isimlerin trajik yaşamlarını anlatan bir konsept albüm. Müzikal anlamda her şey yerli yerinde; ilk albümden daha olgun melodiler, zengin brutal vokaller, insanı kendinden geçiren gitar soloları ve araya serpiştirilen akustik molalar, bana beklentilerimi aşan bir müzik ziyafeti yaşattı. Furtherial'ın sonsuzluğa uzanan yolu açık olsun! **-Eren O.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Türkiye'den çıkan dünya standartlarında bir yapım.* ★★★★☆



1. SEZON

"YEMİŞİM EVRENİ, KOZMOZU, BEN DALGAMA BAKARIM…"

LUCIFER

Yapımcılar: Len Wiseman, Jerry Bruckheimer, Jonathan Littman, Tom Kapinos **Oyuncular:** Tom Ellis, Lauren German, Lesley-Ann Brandt **IMDb Notu:** 8.9 **Yayınlandığı Kanal:** Fox

Lucifer'ı az çok bilenler, dizisinin geleceğini ilk duyduğu anda kaş kaldırmıştı aslında. *Game of Thrones* değildi ki bu! Fox'a emanet edilmiş, büyük olasılıkla çok fazla bir bütçe de koparamamıştı. Bir Oxford akademisyeninin elinden çıkmış, yaradılış öykülerinden beslenen epik ötesi bir eser bu devirde hangi bütçeyle, hangi akla hizmet televizyon dizisi yapılabilirdi? Ardından fragman geldi. Kimimiz kendini Boğaz Köprüsü'ne zincirledi, kimimiz David Bowie fotolarına bakıp için için ağladı. Bağrımıza taş basıp çekildik köşemize.

Peki Türkçesiyle sorarsak; Şeytan ne ya da ne değil?

Lucifer ne değil? Öncelikle çizgi romana bir gram sadık değil. Uyarlama dediğiniz işlemin raconu, kaynak materyali bilenlere (bazen abartı) tepkiler verdirmektir ama *Lucifer*, "adaptasyon" tanımının sınırlarını zorlayan bir yapım. Lucifer'ın kendisi, pek çok ilginç fikrin hızla klişeleştiği günümüzde eşine benzerine az rastlanır bir karakterken, epey bilindik bir kalıba sokulmuş. Sempatik, ukala, aksanlı çapkının teki olmuş. Yani her ne kadar pilot bölüm genel gidişatı göstermek konusunda çekimser kalsa da diziden "sadakat" konusunda pek bir şey beklemeyin derim.

İkincisi, orijinalinin aksine dizinin hedef kitlesi yetişkin izleyiciler değil. "Ağırlığını koyan" bir yapım yok karşımızda. Yani *Lucifer*'da olmasını bekleyeceğiniz "Vertigo" damarını yansıttığı pek söylenemez. Hedef kitlesi geniş olduğu için sivri kenarlarını budamayı tercih etmiş.

Peki ne? *Lucifer* sizi senaryosuyla bağlamaya uğraşmak yerine, vasat oyunculuklarını, diyaloglarını ve senaryosunu başrole koyduğu **Tom Ellis**'le birleştirip "janjanlı" bir hediye paketi yapıyor. Baz alındığı karakter ile en ufak bir alakası olmasa da "TV Lucifer'ı" dizinin tepe noktası olmayı beceriyor. Diğer karakterler ise, en azından ilk bölümde, ortaya özgün bir şeyler koymaktan çok uzak. "Baban çağırıyo!" diye zırt pırt ortaya çıkan Amenadiel'den adeta *True Blood*'dan Pam'in ruh ikizi olmuş Mazikeen'e, hiçbiri sahneyi fazla işgal etmiyor zaten. Doğaüstü öğeler de amaç değil araç oluyor ancak. Yoksa Lucifer'ın tek yaptığı, güçlerinden etkilenmediği için merakını cezbeden hoş bir polis memuru ile ölen kankasının cinayetini çözmek.

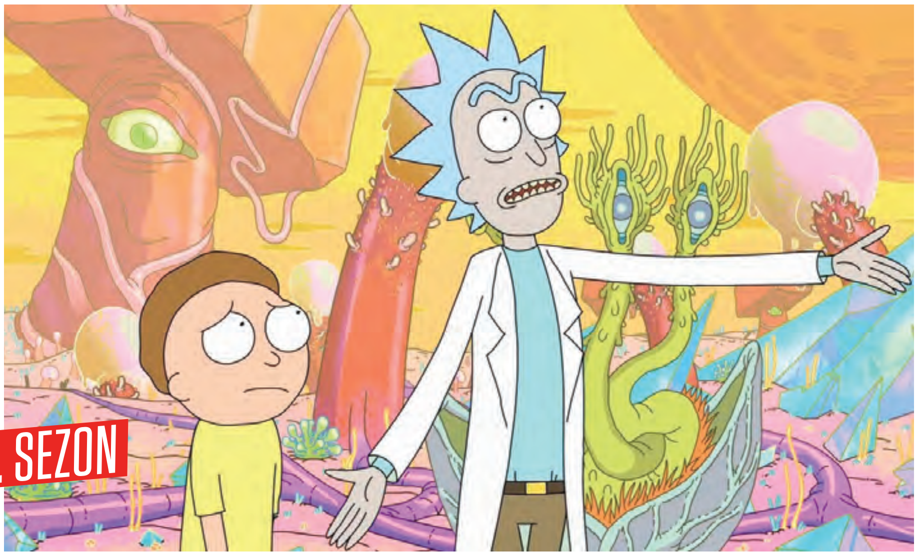
Yani bu dizi, fragmanda ne gördüysek o. Başrolün hatrına bir şeyler atıştırırken izleyebileceğiniz ama yeni bölümünün çıkmasını sabırsızlıkla bekleyeceğiniz bir çerezlik. Kendi adıma, sezon başladığında bir iki bölüm daha bakıp sonra çıkmayı düşünüyorum. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: *Çizgi romanını çok mu sevmiştiniz? O zaman bunu izlemeyin.* ★★☆☆☆



ŞEYTAN DEĞİŞEBİLİR

Diziyle kıyasladığımız Lucifer, Vertigo ve Wildstorm evrenlerinin DC Ana Evreniyle birleşmesinden önceki karakter. Yani DC'nin diziyi referans almak gibi bir yükümlülüğü yok. New 52 Evreni'ndeki yeni Lucifer da daha klasik bir şeytan portresi. Ha yine diziyle çok benzeşmiyor; fakat bu sonradan değişebilir. Çünkü dizinin gazıyla yakın zamanda yeni bir Lucifer serisi başlayacak. Bu noktada, televizyon/sinemanın çizgi romana etkisinin bir başka örneğini görebiliriz. Görmesek daha iyi olur gerçi.



RICK AND MORTY

İlhamını *Back to the Future*'ın unutulmaz doktoru Emmett Brown'dan alan, gamsız ve potansiyel AA üyesi Rick ve onun Pollyanna kadar iyimser torunu Morty... Bu ikilinin boyutlar arasında geçen maceralarını anlatan, yetişkinlere yönelik çizgi dizi serisi *Rick and Morty*'yle artık tanışmak zorundasınız. Çünkü diğer türlüsü kendinize haksızlık olur.

Rick'in tüm evreni alt üst etmesini ve bunun Morty, ailesi ve tüm evren üzerinde yarattığı devasa etkiyi eğlenceli ve sert bir dilde anlatan serinin yaratıcısı *Community*'den tanıdığımız **Dan Harmon**. Bulunduğu kulvarda *South Park*, *Family Guy*, *The Simpsons* gibi son derece dişli rakipleri olmasına rağmen kendine yer bulmayı başaran proje, şimdiye kadar izlediğimiz, okuduğumuz bilimkurgu hikâyelerini tam anlamıyla tiye alan, bir o kadar da beyin ısıtan senaryosuyla bambaşka bir tarza sahip. Eğer animasyon serileriyle aranız iyiyse zaten kaçırmayın ama *Rick and Morty*'nin asıl olayı, insana "yok artık" dedirten her biri diğerinden uçuk bölümleriyle uzayın derinliklerine doğru ilerlemesi. **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Futurama bitti diye üzülenlere ilaç gibi gelecek, uçuk bir hayal gücünün meyvesi.* ★★★★★★

Yapımcılar: Dan Harmon, Justin Roiland **Oyuncular:** Justin Roiland, Chris Parnell, Spencer Grammer **IMDb Notu:** 9,2 **Yayınlandığı Kanal:** Adultswim (Cartoon Network)

THE STRAIN



İlk sezonu yarıda bırakanlar ya da hiç başlamamış olanlar... Rica ediyorum geri dönün! Evet, hepimiz vampirlerden ve zombilerden fazlasıyla sıkıldık. Maalesef evet, ilk üç bölümden sonra ilk sezon ortalama bir diziye dönüştü. Ama şunu itiraf etmek gerekiyor; vampirleri "strigoi!" diye bağırarak öldüren yaşlı, huysuz Yahudi bir vampir avcısı aradığımız şey değil miydi? Hem de bu vampir avcısı usta oyuncu **David Bradley**. Tadından yenmiyor! İlk sezondan kalan ekibimizin, vampirlere (görmeye alıştığımız vampir figürlerinden jöleli saçları ve komik aksanı atan, **del Toro** tarzı vampirler) yenilmesinden sonra uygarlığın çöküşü hızlanıyor. Guillermo Del Toro ve Chuck Hogan'ın dilimize de çevirisi yapılan üçlemesinden temiz bir uyarlama olan *The Strain*, gerilim ve "apocalypse" temalı yapımlardan hoşlananlar için biçilmiş kaftan. Hem hangimiz "büyük geek" dostu del Toro'nun parmağı olan bir projeyi reddedebilir ki? **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: *The Strain, ikinci sezonda yakaladığı ivme sayesinde beni kitaplarına başlatmayı başardı.* ★★★★☆

Yapımcılar: Guillermo Del Toro, Guy Ferland, Howard Deutch **Oyuncular:** Corey Stoll, David Bradley, Mia Maestro **IMDb Notu:** 7.6 **Yayınlandığı Kanal:** FX



HABERLER

DEADWOOD FİLMİ İÇİN IŞIK GÖZÜKTÜ

Hayranları tarafından uzun bir süredir şöyle ya da böyle ekrana çıkması istenen, reyting sebepleriyle iptal edilen Deadwood'un film olarak dönmesi gündemde. Henüz net bir durum yok, fakat bu konu perde arkalarında konuşuluyormuş. Perde niyeyse artık...



EN ÇOK KAZANAN AKTÖRLER THEORY'DEN

Forbes, 2015 yılının en çok kazanan 15 TV aktörünü listeledi. İşin bu kısmında bir gariplik yok tabii ki. Fakat ilginç olan kısım en çok kazanan ilk 3 aktörün The Big Bang Theory'den olması. Jim Parsons'ın 29 milyon dolar ile başı çektiği listede Kevin Spacey 9,5 milyon dolar ile 15. sırada.

İNSANCIL OLMAYAN KOMEDİ ANİMELERİ İÇİN DE 1-2 KOLTUĞUMUZ MEVCUTTUR



PRISON SCHOOL

PARMAKLIKLAR MI DAHA GÜÇLÜ YOKSA TESTOSTERON MU?

İki tip komedi animesi oluyor genelde. Birisi *Gintama*, *School Rumble*, *Full Metal Panic: Fumoffu* gibi daha bildiğimiz anlamdakiler. Yani bunlar nispeten (nispeten) insancıldır, genelde oturup ailenizle falan yarıla yarıla izleyebilirsiniz.

Diğerleri ise, daha az denk geldiğimiz, tamamen büyük harfle yazmam gerek müsaadenizle, olayı HAYVANLIK olanlar. "Ne gibi?" diyeceksiniz. *Detroit Metal City* gibi desem?

Prison School aşırı bel altı, aşırı cinsel içerikli bir komedi serisi ve dolayısıyla çok da muhabbetini yapamayacağım burada aslında. Dergiyi +18 ibaresiyle sattırmamayı tercih ediyoruz. Şöyle ne hakkında olduğundan bahsedeyim azıcık:

Bir kız lisesinin karma eğitime geçmesine karar verilir ve okula beş erkek öğrenci transfer olur. Tabii "cennete düştük, kızlar mızlar" kafasında olduklarını ve bu hayallerinin kısa sürede paramparça olacağını tahmin edersiniz. Öğrenci komitesi kızlara erkeklerle etkileşime geçmemeleri konusunda kesin talimat vermiştir. "Bu iş böyle gitmez!" diyen oğlanlar kızları dikizlemeye kalkarlar ve yakalanırlar. Okulun bahçesine bir hapishane kurulur ve oğlanlar oraya atılır. Dayak, işkence, psikolojik baskı... Oğlanlar gayet acımasızca muamele görür. Hoş bir noktadan sonra kızlardan işkence görmekten keyif almaya da başlarlar ama neyse...

Esas oğlanımız Kiyoshi'nin Chiyo diye bir kızdan hoşlanmaya başlaması, Chiyo'yu aslında kendisinin sapık olmadığına ikna etmeye çalışması (yalan!) işin bir tarafı; okulun gereksiz efektli, kendisi de ağır sapık olan müdürü diğer bir tarafı... Ama tabii ki asıl olay öğrenci komitesi başkanı ve iki yardımcısı. Hele Kiyoshi'yi takıntı haline getiren bir Hana var ki o ikisinin sahnelerinde kafanızı duvarlara vuracaksınız!

Tekrar söyleyeyim yalnız; cinsel içerikli yapımlara uzak durmayı tercih ediyorsanız *Prison School* kesinlikle ama kesinlikle size göre değil. Bunun bir adım ötesi hentai oluyor zaten. Öyle ailenizle, sevgilinizle falan izleyebileceğiniz bir şey de değil. Mümkünse sesi de biraz kısın ayrıca. Kulaklık kullanmayınız tabii, odaya yanlış bir anda biri girer de zamanında Alt+F4 yapamazsanız açıklamanız kolay olmayabilir.

Onun dışında nasıl hastalıklı bir zihinden çıktığını cidden merak edeceğiniz, inanılmaz derecede yaratıcı sahnelerle dolu, HAYVANLIĞIN önde gideni, aşırı saçma ama aşırı komik bir seri var elimizde. Böylesi hakikaten *DMC*'den beri gelmedi! **-Ömer**



KAVGA ETMEYİN GENÇLER YA, 3-5 ANİMECİYİZ ŞUNUN ŞURASINDA ^_^ -ÖMER

HABERLER



● **Naruto**'nun mangakası **Masashi Kishimoto**, bilimkurgu türünde bir manga yazmayı planlıyor. Karakterleri de hazırmış hatta. Naruto'dan daha da iyi ve daha da popüler bir şey yazmak istediğini de belirtiyor.

● Asya'nın doğusunda işler farklı yürüyor bildiğiniz gibi. Microsoft, Windows 10'un maskotunu tanıttı: **Touko Madobe**. 17 yaşındaki Touko 100 yıl gelecekten, teknoloji tarihindeki bu çok önemli dönüm noktasını görmeye gelmiş. Kendisi teknolojik bir dahi ama aklı da biraz havada. Online oyunları da çok seviyor bu arada.

● Anime sektörünün içinden birkaç kişi animelerin ne kadara mâl olduğuyla ilgili bazı rakamlar paylaştı. Söylenene göre 12 bölümlük bir anime 2 milyon dolar civarına geliyormuş. Orantılı şekilde 24 bölümlük bir anime de 4 milyon dolar civarı tutuyormuş. Televizyon ve disk satışı gelirleri nadiren gideri karşılıyormuş ve şirketler çoğu zaman oyuncak, etkinlik gibi şeylerle gelirlerini arttırmak yoluna gidiyormuş.

● Sağlam anime adaptasyonları olan **Count of Monte Cristo** ve **Knights of Sidonia** mangaları bitiyor. Bir diğer popüler manga **Dansai Bunri no Crime Edge** de aynı şekilde sona yaklaştı.

● Sol sayfada görmüş olduğunuz **Prison School**'un live-action dizisi geliyor. Yönetmenliğini ise dünyanın en "o kadar kötü ki iyi" filmlerinin altında imzası olan Noboru Iguchi yapıyor. Şu fragmanı kesin izleyin, ne kast ettiğimi anlayacaksınız: *tinyurl.com/ogz-95-robo*

● Sol sayfadan beslenmeye devam. **Detroit Metal City**'nin mangakası Kiminori Wakasugi, devam etmekte olan **All Esper Dayo!** mangasını bitirip yeni bir seriye başlayacak.

● **Red Ash** animesinin Kickstarter kampanyası tahminlerimi yanlış çıkararak başarıya ulaştı.

● Dünyanın ilk **Seslendirme Sanatçıları Müzesi** (Seiyuu Museum) Tokyo'da açıldı.

● Bizim ıslak **burgerler** Japonya'da şu sıra çok revaçtaymış. "Anime haberi değil" mi diyorsunuz... Peki...

ONE PIECE VS. LOVE LIVE!

One Piece ve Love Live hayranları arasında geçtiğimiz ay fena bir kavga koptu. Mevzu, One Piece'in mangakası **Oda Eiichiro**'nun şu yorumuyla başladı: "**Kanda Myojin** tapınağına gittiğimde oradakilerin Love Live! ile ortak bir tanıtım kampanyası yaptığını gördüm. Neden böyle bir şey oldu?"

Kanda Myojin tapınağı dediği, Love Live! hayranları (Liver diye geçiyorlar) için çok önemli bir yer ve orada bayağı bir Love Live! ürünü satılıyor bu arada. Oda Eiichiro bunu bilmediği için mi böyle bir soru sordu yoksa hakikaten eleştirmek için mi öyle dedi bilinmez ama iki serinin hayranları da bayağı coştu bunun ardından.

Liver'ların yorumlarından birkaçı: "Ne olmuş? Sorun mu var?", "Dinle serseri, eğer Liver'ları kendine düşman edersen manga sanatçılığı hayatın biter!", "Bu adam kim olduğunu sanıyor?", "Tapınaklarda takılacak kadar zamanın varsa gidip düzgün hikâyeler yazsana!", "Ölmek mi istiyorsun?", "Artık kimse One Piece'i sallamıyor!"

One Piece hayranlarından da birkaç yorum paylaşayım: "Liver'lar da amma hassasmış.", "Evet Liver'lar toplumun çöpünden beter. Hamamböcekleri ve karıncalarla bile aynı kefeye koyulamazlar.", "Oda'nın yorumu doğru. Dolaylı da olsa Japon kültür standartlarını eleştirmiş."

Eh tabii "öpüşün barışın" minvalinde yorumlar da bolca var ama onlar sıkıcı olduğundan buraya yazmıyorum ^_^



YENİ ANİMELER

● Bayağı bir yeni anime duyuruldu ama doğrusu kendileri hakkında olumlu ya da olumsuz pek bir izlenimim yok şu an için. İsimlerini sıralayayım: Bungo Stray Dogs, Tantei Team KZ Jiken Note, Flying Witch, Tonkatsu DJ Agetaro, Joker Game, I Thought My Online Game Wife Wasn't A Girl, Cute High Earth Defense Club Love (2. sezon), Rainbow Days., Minami Kamakura High School Girls Cycling Club, Myriad Colors Phantom World, Selfish High Spec, DD Fist of the North Star, Code: Realize - Guardian of Rebirth, Soul Worker.



● Yeni Attack on Titan animesi Ekim'de başlıyor! Durun ama sakin... Gelecek olan animenin tam adı **Attack on Titan: Junior High**. Aynı isimli yan, hafif, geyik manga serisinden uyarlanıyor. Esas seri için biraz daha bekleyeceksiniz...

● Şu sıralara Japonya'nın en büyük fenomeni olan **Kantai Colleciton** (Kan Kolle) için anime serisinin ardından şimdi bir de film duyuruldu.

● **The Legend of Galactic Heroes**'un yeni serisinin geleceği geçen yıl duyurulmuştu ama o zamandan beri sesi çıkmamıştı. Şimdi en azından serinin 2017'de geleceğini öğrendik. Yeniden yapım değil bu arada, farklı bir hikâye anlatacakmış.

Windows 10 İYİLEŞTİRMELERİ

MICROSOFT'UN YENİ İŞLETİM SİSTEMİNİ DAHA DOST CANLISI YAPABİLİR MİYİZ?

Geçtiğimiz ay hazırladığımız dosyayı kaçıranlar için özet geçelim: Windows 10, Microsoft'un şimdiye kadarki en gelişmiş işletim sistemi. Masaüstü kullanıcılarının Windows 8 ile yaşadığı birçok sorunu gideriyor ve oyuncular için artı özellikler getiriyor. Öte yandan, Windows 10 ile birlikte Microsoft için yeni bir devir başlıyor. Firma, kullanıcılarını kendi ekosistemine bağlamak için yeni yöntemler deniyor.

Sorun şu ki teknoloji dünyasında kişisel gizlilik konusunda arzuladığımızın tam aksi yönde bir ilerleme söz konusu ve Microsoft da bu trendin bir takipçisi. Ağustos ayı boyunca Windows 10'u kurcalayan meraklı kullanıcılar, bu yeni işletim sistemine dair rahatsız edici bulgular elde etti. Web tarayıcıda gösterilen kişiselleştirilmiş reklamlar, sesli komutlarla çalışan dijital asistan Cortana'nın yaptığınız her aramayı Microsoft'a iletip saklaması, küçük yaştaki kullanıcıların bilgisayar kullanım alışkanlıklarının ebeveynlerine otomatik olarak raporlanması... Windows 10 insanlara artık kaçacak bir yer kalıp kalmadığı sorusunu sorduruyor.

Benzer bir durum Microsoft'un yeni kullanıcı sözleşmesi için de geçerli. Elbette hiçbiriniz o sözleşmeyi açıp baştan sona okumadınız. Ben de okumadım. Hepimiz böyle durumlarda, "sonuçta koskoca Microsoft, herhalde saçma sapan bir şeyler yazmamışlardır" diyerek İleri düğmesine basmaya meyilliyiz. Fakat bilmediğimiz şey şu: Microsoft'un bu sözleşmesi, eğer "gerekli görülürse", dosyalarımız ve e-postalarımız dâhil olmak üzere her türlü kişisel verimize erişebileceklerini, bu verileri saklayabileceklerini ve başkalarıyla paylaşabileceklerini belirtiyor. Aynı sözleşmede, işletim sisteminize korsan oyunlara erişiminizi ve onaylanmamış donanımları kullanmanızı engelleyecek güncellemeler yapılabileceğinden de bahsediliyor. Siz, Microsoft'a güveniyor musunuz?

Neyse ki Windows 10'un gizlilik ihlaline yol açabilecek özelliklerinin *bir kısmını* devre dışı bırakabiliyoruz. Kaynak kodları kapalı bir işletim sisteminin ne zaman ne yapacağı belli olmaz, ama en azından kendinizi daha güvende hissedebilirsiniz. Şimdi size Microsoft'un her şeyi gören gözlerinden uzak durmanız için değiştirmeniz gereken bazı ayarlardan bahsedeceğiz.

GİZLİLİK AYARLARI

Ayarlar penceresinden *Gizlilik* bölümüne girin ve karşınıza çıkan seçenekleri dilediğinizce kapatın. Büyük olasılıkla hepsini kapatmak isteyeceksiniz, ama siz yine de hangi ayarın neyi devre dışı bı-raktığını okumayı ihmal etmeyin ki daha sonra bir sürprizle karşılaşmayasınız.

TELEMETRİ

Gizlilik ayarlarıyla ilgili bilmeniz gereken bir durum, Windows 10'un Enterprise sürümünü kullanmadığınız sürece, *Telemetri* özelliği aracılığıyla Microsoft'a veri iletimini doğrudan devre dışı bırakamıyor olmanız. Enterprise sürümüne sahip değilseniz şu adımları izlemeniz gerekiyor:

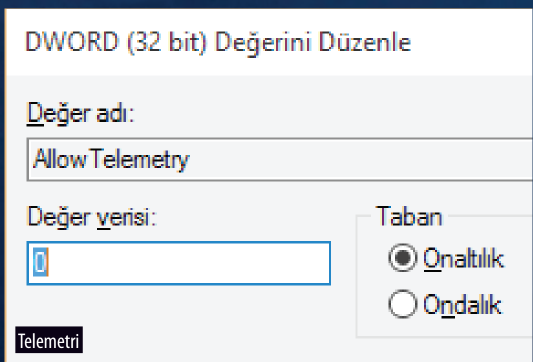
■ Arama çubuğuna *regedit* yazıp Enter'a basın. Karşınıza *Kayıt Defteri Düzenleyicisi* gelecek. *KEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Policies\Microsoft\Windows\DataCollection* konumuna ilerleyin. Burada 32-bit'lik bir DWORD değeri yaratıp adını *AllowTelemetry* koyun ve değerini *0* olarak ayarlayın.

■ Arama çubuğu aracılığıyla *Hizmetler* uygulamasını çalıştırın. Burada *dmwappushsvc* ve *Sorun Takip Hizmeti* adlı servisleri bulun, ikisine de çift tıklayıp *Başlangıç* türü seçeneğini *Kapalı*'ya getirin. Windows'unuzu yeniden başlattığınızda bu hizmetler kapatılmış olacaktır.

Windows 7 ve 8.1 kullanıcılarının dikkatine: KB3075249 ve KB3080149 kodlu güncellemeler Windows 10'daki telemetri özelliğini eski işletim sisteminize taşıyor. Bu güncellemeleri yüklemediğinizden emin olun.

WI-FI SENSE

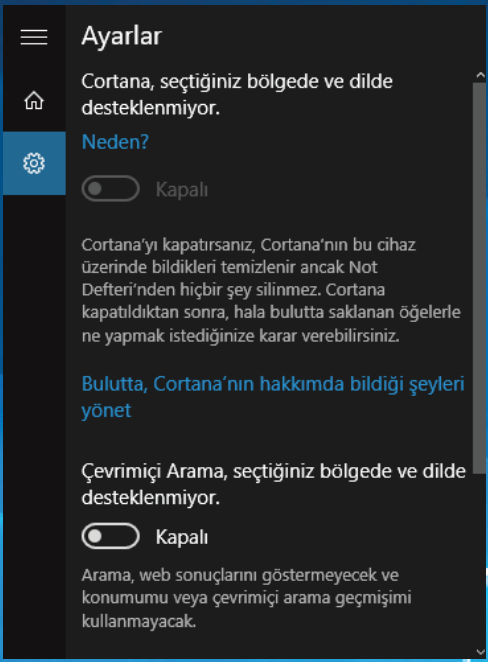
Wi-Fi şifrelerinizi ortalığa yayma potansiyeli olan Wi-Fi Sense'i kapatın. Güvendiğiniz kişilerle otomatik olarak sinyal menziline girdikleri anda Wi-Fi şifrenizi paylaşan yeni sistem, Microsoft'a Facebook, Outlook ve Skype hesaplarınız, arkadaş listeleriniz ve özensiz biriyseniz başka yerlerde de kullanacağınız şifrelerinizi iletiyor. Böyle bir sistemde ters gidebilecek sayısız parça var. Neyse ki tek yapmanız gereken, ağ seçeneklerinden ilgili ayarı *Kapalı* konuma getirmek.



Telemetri



Reklam Gösterimi



Cortana



REKLAM GÖSTERİMİ

Microsoft hesaplarınız üzerinden size özel reklamlar göstermek adına bilgilerinizin toplanmasına engel olmak için tarayıcınızdan **choice.microsoft.com/tr/opt-out** adresine gidip sayfadaki iki seçeneği de *Off* olarak ayarlayın.

ÇOCUK TAKİBİ

Windows 10 bir "çocuk" hesabının hareketlerini takip ederek bir "yetişkin" hesabına haftalık raporlar halinde bildirme özelliğine sahip. Çocuğun ne yaptığı, hangi sitelere ne sıklıkla girdiği, hangi uygulamaları ne kadar süre kullandığına dair bilgiler içeren bu e-posta, birçok ebeveyni rahatsız etmiş durumda. Eğer siz de onlardan biriyseniz, kapatmak için yapmanız gereken şey tarayıcınızdan Microsoft hesabınıza girip, *Aile* sekmesinden *Etkinlik bildirimi açık* ve *Haftalık raporları bana e-postayla gönder* adlı seçenekleri *Kapalı* konumuna getirmek.

CORTANA

Bu özellik benim bayağı işime yaradı, fakat arattığınız her şeyi Microsoft sunucularından geçirdiği de bir gerçek. Bu yüzden kişisel bir kâr-zarar hesabı yapıp ona göre hareket etmenizi önereceğim. Cortana'nın *Ayarlar* düğmesinden istediğiniz ayarları kapatabilirsiniz. Bugüne kadar sizinle ilgili topladığı bilgileri Microsoft veritabanından kaldırmak isterseniz, ayarlardaki bulut seçeneklerinden, bugüne kadar toplanan verilerin silinmesini talep edebilirsiniz.

YER İSRAFI

Bu ve bir sonraki başlık gizlilikle ilgili değil, ancak faydalı bazı ipuçları içeriyor. Windows 10'un depolama alanı gereksinimi makul olmakla birlikte (32-bit sürümü için 16GB, 64-bit sürümü için 20GB), güncellemenin arkada bıraktığı geçici yükleme dosyaları ciddi yer kaplayabiliyor. Şükür ki bu durumun çözümü basit: Arama çubuğuna *Disk Temizleme* yazın ve açılan pencereden Windows'u kurduğunuz sürücüyü seçerek geçici dosyaların temizlenmesini sağlayın. Bu işlem bazı kullanıcıların 20GB civarında kocaman bir alanı geri kazanmasını sağlayabiliyor.

GÜNCELLEMELER

Microsoft artık servis paketlerini kaldırarak, sürekli güncellemeler yoluyla teoride sonsuza dek kullanılacak tek bir işletim sistemi oluşturmak istiyor. Fakat bazı güncellemeler, sisteminizde nereden geldiğini anlamadığınız arızalar yaratabiliyor. Ben bu yazıyı yazarken, en son problem KB3081424 adlı güncellemeyle gelmiş ve bazı kullanıcıların sistemini çökertmişti. Bu sorunlar zamanla çözülecektir, ama şimdilik bu zorunlu ve devamlı güncellemelerin hepimizi birer beta testçisi haline getirdiği de bir gerçek.

Nvidia'nın 780M, 880M ve 980M modelli GPU'larından birine veya Samsung ve LG markalarının 60Hz'lik LVDS ekranlarına sahipseniz, Windows 10'un 353.62 numaralı resmi sürücülerini sisteminize kurmak, bu cihazların çalışmasında hatalara ve geri çevrilemez donanım hasarına yol açabiliyor. Bu model cihazları Windows 10 ile kullanacaksanız dikkatli olmanızı öneririm. Güncellemeleri kapatmak elbette önerilir bir şey değil. Fakat sisteminizin beklemediğiniz bir anda bocalamaması için böyle bir yönteme başvurmak isterseniz, Denetim Masası'ndan Yönetimsel Araçlar'a ve oradan da Hizmetler uygulamasına girip Windows Update servisini devre dışı bırakabilirsiniz. Elbette böyle yapınca, Windows'a yeni gelen özelliklerden mahrum kalıyor ve sisteminizin güvenliğini riske atıyor olacaksınız.

Windows 10, güncellemelerle kendini sürekli geliştiren bir işletim sistemi olma sözü vermişti. Eğer bu sistem geliştikçe kişisel hak ve özgürlüklerimizden feragat etmemiz gerekecekse, daha çok işimiz var demektir. Biz her halükarda DATA'da arkanızı kollamak için çalışmaya devam edeceğiz. **-Erim**



ALFABEYİ BAŞTAN YAZMAK

GOOGLE İÇİN BÜYÜMENİN YENİ YOLU, KÜÇÜLMEK

Geçtiğimiz ay bir sabah "ne oluyor" diye uyandık. Dünyanın en büyük şirketlerinden biri olan Google, ismini "Alphabet" olarak değiştireceğini açıklamıştı. Takvime baktık, 1 Nisan değildi. Hepimiz merak içinde internete daldık. Google'ın ana sayfasını açıp, "Seni artık tanıyamıyorum! Kim bu Alphabet, neden hayatımıza girdi?!" diye bağırarak aramamızı yaptık. Peki, neydi bu Alphabet ve neden böyle bir hamleye gerek duyuldu?

Alphabet sistemi dâhilinde Google artık bir alt şirket olacak. Bildiğimiz ve alıştığımız arama motoru, YouTube, Google Maps, Google Ads, Google Apps ve Android gibi hizmetler Google'ın altında var olmaya devam edecek ve hayatımızdaki yerleri değişmeyecek. Hâlihazırda Google, Inc. adlı şirketin yürütmekte olduğu Calico, Fiber, Nest, Google Capital, Google Ventures ve Google X gibi diğer projelerse Google'dan bağımsızlığını ilan ederek Alphabet'in bünyesine katılacak. Google›ın kurucuları Larry Page ve Sergey Brin yeni düzende Alphabet'in yönetimini üstlenirken, Google›ın ürün müdürü Sundar Pichai bundan böyle Google'da CEO koltuğuna oturacak.

Aslına bakarsanız, devasa bir şirket olan Google'ın alt bölümleri zaten birbirinden bağımsız bir işleyişe sahipti. Dolayısıyla bu değişim, hâlihazırda var olan ayrımın adının konmasından ibaret. Ancak her şey yalnızca kâğıt üzerinde oynanan bir oyun değil: Daha belirgin hale gelen yapılanmanın yönetimdeki sıkıntıları gidereceği, Google'ın (daha doğrusu Alphabet'in) gelecekte bir başka firmayı bünyesine katmak istediğinde daha az tepkiyle karşılaşacağı düşünülüyor. Firmanın marka değerinden bir şey kaybetmeyecek olması da cabası.

alphabet.com adresi BMW'nun elinde olduğu için abc.xyz adresini yuvası belleyen Alphabet, her zaman olduğu gibi "süper heyecanlı". Son kullanıcıları ilgilendiren hemen her şey halen Google çatısı altında olduğundan ötürü bizim için pek bir şeyin değişeceğini düşünmüyorum, ama bekleyip göreceğiz. **-Erim**

DÖRT BUÇUKTAN DÖRT

TÜRKİYE 4.5G BAĞLANTI HIZINA KAVUŞUYOR



Okumakta olduğunuz yazı sabit internet bağlantısı olmayan bir yerden, telefonumun 3G bağlantısı kullanılarak yazılıp dergiye gönderildi. Mobil internetin faydaları malum, fakat dünyanın birçok yerinde kullanılmakta olan 4G teknolojisi için gerekli altyapıyı ülkemiz bir türlü oturtamadı gitti. İyi haber şu ki Bilişim Teknolojileri Kurumu'nun açıklamasına göre 2016 yılında tamamlanması planlanan "4.5G" mobil telekomünikasyon sisteminin ihalesi 26 Ağustos 2015'te gerçekleştirilmiş ve 800-2600MHz frekans aralığı için yirmi bant genişliğinde satış yapılmış durumda. Beş yıl gecikmeli de olsa, 1 Nisan 2016'dan itibaren 4G internet erişimine sahip olacağız.

Peki, neden 4G değil de "4.5G"? Bildiğiniz gibi 2010'dan beri kullanımda olan 4G bağlantısının hızı 100Mbps civarındaydı. Günümüzde ise 4G LTE bağlantıları geliştirilerek, aynı ağ üzerinden 450Mbps'e erişebilen LTE Advanced ağları mevcut. Türkiye'de kurulacak "4.5G" bağlantıları işte bu altyapı üzerinden çalışacak ve veri indirme hızı 100-150Mbps'ten başlayıp 375Mpbs seviyelerine çıkabilecek. Bu rakamların kullanılan cihaz, bulunan coğrafi bölge, hizmet alınan baz istasyonu, şebeke yoğunluğu ve teknolojik altyapıya göre değişiklik gösterebileceği belirtiliyor. Pratikte 4.5G'nin bize getirisi 4G'den fazlası olmayabilir.

Elbette bu teknolojiden faydalanabilmek için destekleyen bir cihaz kullanmanız gerekiyor. Bazı üreticiler, 4G hizmetinin olmadığı ülkelere LTE desteği bulunmayan cihazlar satabiliyor. Ülkemizde de yaygın olarak görülen bir durum bu. Tavsiyem, 4G geliyor diye sevinmeden önce internette bu konuda bir araştırma yapmanız. Uyumlu telefon ve tabletlerin birer listesine **4nokta5g.com** ve **turkcell.com.tr/4-5g** adreslerinden ulaşabilirsiniz. **-Erim**



ARABA ELDEN, YAKIT YOLDAN

KABLOSUZ ŞARJ ÖZELLİĞİNE SAHİP OTOYOLLAR YAPILIYOR

Otomobiller hayatımızı kolaylaştırsa da, olumsuz yönlerini hepimiz biliyoruz. Elektrikli araçlar, güneş enerjisiyle çalışanlar, sürücüsüz otomobiller derken bu sorunları teker teker ortadan kaldırmak için çabalıyoruz.

Elektrikli araçlarla ilgili en büyük sıkıntılardan biri, şarj problemi. Petrol yakan araçlar için dünyanın her tarafında yakıt istasyonları mevcut, fakat elektrikli araçlar için böyle bir altyapı yok. Tesla bu sorunu şarj istasyonlarıyla çözmeyi hedefliyordu. İngiltere Ulaşım Bakanlığının ise başka bir planı var: Güneş'ten enerji toplayıp, üzerinde yol alan elektrikli araçları kablosuz şarj edebilecek özel yollar.

Gelecek beş yıl için bu teknolojiye 500 milyon sterlin ayıran İngiltere hükümeti, iki yıldır devam eden fizibilite çalışmasını bu ay itibarıyla tamamlıyor. Hemen ardından başlanacak ilk deneylerde özel şeritler boyunca yerleştirilecek donanımlarla güneş enerjisinin toplanması ve kullanılabilir enerjiye çevrilmesi sağlanacak. Elektrikli otomobillere kablosuz şarj üniteleri yerleştirilecek ve 18 ay sürmesi planlanan testlerde, bu araçların İngiltere'nin değişik şartları altında nasıl performans göstereceği ölçülecek. Eğer istenilen sonuç alınırsa gelecekte elektrikli araçlar durup beklemeden, yolda giderken kendini şarj edebilecek. Otoyollar boyunca yaklaşık her 32 kilometrede bir kablolu şarj noktalarının da yerleştirilmesi planlanıyor.

İnsan bazen bu tür haberleri okuyunca asla başarılı olamayacaklarını düşünüyor. Unutmamamız gereken şey, bu tür değişimlerin hayalden ibaret olmadığı ve bir zamanlar imkânsız olduğu düşünülen birçok teknoloji gibi her an gerçeğe dönüşebileceği. Tepemizde yüz binlerce yıl aktif kalacağını bildiğimiz şu devasa radyoaktif küre olduğu sürece, istemediğimiz kadar enerjimiz var aslında. **-Erim**

TEMİZ ENERJİNİN DE ÖTESİ VAR

PERVANESİZ RÜZGÂR TÜRBİNİ OLUR MU?

Rüzgârdan enerji üretmeye yarayan türbinlerle dolu rüzgâr tarlaları, hâlihazırda dünyada elde edilen yeşil enerjinin önemli bir kısmını oluşturuyor. Fakat bu teknoloji halen gelişime açık ve İspanya kökenli **Vortex Bladeless** adlı yeni bir firma işte tam olarak bunun için uğraşıyor.

Standart türbinlerin kanatlı tasarımlarından farklı olarak Vortex Bladeless'ın tasarımı, adı üstünde, kanatsız. Bu modeller rüzgârın çevirdiği pervaneleri kullanmak yerine, rüzgârda sallanan sopalar gibi işlev görüyor. Nasıl mı? Vortex açıklıyor: Bunlar, klasik türbinlerden değil. Hatta aslında türbin dahi değil. Rüzgârı yakalayacak şekilde tasarlanmış, dümdüz çubuklar. Yapının etrafında uçuşan rüzgârdan etkilenerek ileri-geri sallanıyorlar. Sallantıdan doğan kinetik enerji, direklerin altında duran bir alternatör tarafından elektriğe çevriliyor.

Bu pervanesiz tasarımda normal rüzgâr türbinlerine kıyasla %30 daha az elektrik üretilebiliyor. Fakat pervanelerin olmaması, aynı alana daha fazla sayıda direk dikilebilmesini sağlıyor. Aynı zamanda yeni tasarımın hem maliyeti daha düşük, hem de hareket eden parçaların daha az olması sebebiyle bakımı daha kolay ve ucuz. Son olarak, Vortex tamamen sessiz çalışıyor ve doğal yaşamı daha az rahatsız ediyor.

Vortex bu yıl içinde 100 watt'lık ve yaklaşık 2 metre yüksekliğinde bir modeli gelişmekte olan ülkelerde teste tabi tutacak. Önümüzdeki yıla hazır olacak 12 metrelik bir "mini" model ve 2018'e yetişmesi beklenen endüstriyel bir model de geliştiriliyor. Rüzgâr türbinlerinin görüntüsünü zaten oldum olası sevmişimdir; bunların da kilometrelerce yayılmış görüntüsü, güneşin altında hoş manzaralar yaratacaktır. İyi şanslar, Vortex! **-Erim**



ALDATANIN BAŞI BELADA



ASHLEY MADISON HACK'İ HAKKINDA BİLDİKLERİMİZ

Kanada merkezli Ashley Madison, evli veya ilişkide olan insanların başkalarıyla yasak aşklar yaşayabilmesi amacıyla 2001 yılında kurulmuş bir platform. Bugüne kadar Türkiye dâhil 53 ülkede 39 milyondan fazla üye toplamış ve sadece 2014 yılında 115 milyon dolar kazanmış bir mecradan söz ediyoruz. İşte bu isim, Temmuz-Ağustos ayları içinde felaket bir skandalın göbeğine oturdu: Kendine "The Impact Team" adını veren bir grup tarafından Ashley Madison kullanıcılarının hesap bilgileri internete sızdırıldı ve şimdi hem bu kullanıcıların hem de platformun sahibi olan Avid Life Media'nın başı büyük dertte.

Ashley Madison'ın para kazanma metotları biraz acayip. Üyelik ücretsiz, fakat üye olduktan sonra diğer kullanıcılarla iletişime geçebilmek için "kredilere" ihtiyacınız var. 49 dolar ödeyerek alabildiğiniz ilk 100 krediyle başlayabiliyorsunuz. Size gelen her mesajı okumanız 5'er kredi tutuyor. Dilerseniz 30 kredi ödeyerek, 30 dakikalık bir gerçek zamanlı chat odasına girebiliyorsunuz. Aynı zamanda, siteye 250 dolar ödeyerek premium üye olursanız, üç ay içinde hâlâ bir ilişki yaşamamanız durumunda, site paranızı iade etme garantisi veriyor. Anlayacağınız üzere son derece masraflı ve insanların arzularını suistimal eden bir sistem var karşımızda. Elbette zorlama yapan yok; önce evlenip sonra aldatmak için çevrimiçi siteler arayan zihniyet, 30 dakikalık chat için 30 dolar da ödüyor demek ki.

15 Temmuz tarihinde hack'lendiği ortaya çıkan Avid Life Media, öncelikle böyle bir olayın gerçekleştiğini reddetmişti. Fakat 22 Temmuz tarihinde hacker'lar ele geçirdikleri verinin bir kısmını BitTorrent üzerinden 10GB'lık bir sıkıştırılmış arşiv halinde sızdırdı. 18 Ağustos'ta kullanıcı verilerinin tamamı sızdırıldıktan sonra, son olarak 20 Ağustos tarihinde CEO Noel Biderman'ınkileri de içeren 12GB'lık şirket e-postaları ve sitenin kaynak kodları da sızdırıldı.

Ortaya dökülen veriler arasında kullanıcıların gerçek isimleri, GPS konumları, aradıkları ilişki türü, şifrelerinin kodlanmış hali, kredi kartlarının son 4 hanesi, arama geçmişleri ve siteden hesaplarını sildirmek isteyip istemediklerine dair bilgiler var. Bu son öğe, ALM'nin ne kadar ağır bir batırış sergilediğinin en güzel örneği: Öğrendiğimize göre, Ashley Madison'ın sistemi dâhilinde, 19 dolar karşılığında sitedeki tüm izlerinizin silinmesini sağlayan bir özellik varmış. Fakat bu özelliği kullanan kullanıcıların kaydı sistemde tutulmaya devam edilmiş. Dahası, sitede bir hesap açmak için herhangi bir e-posta doğrulaması gerekmediğinden, yanlışlıkla veya şaka olarak insanların arkadaşlarına açtıkları birçok hesap, kapatılması için istenen bu 19 dolarlık ücreti ödemek zorunda kalmış.

Sızdırılan kullanıcı bilgileri arasında devlet ve ordu çalışanlarına ait e-posta adreslerinin yanı sıra, aldatmanın ölümle cezalandırılabildiği Suudi Arabistan'a ait hesaplar da bulundu. Hal böyle olunca, ortalıkta kurbanlarla iletişime geçerek onlardan gizliliğin devamı karşılığında Bitcoin isteyen çıkarcılar türedi.

ALM CEO'su Biderman, 28 Ağustos tarihinde şirketteki pozisyonundan ayrılırken, saldırganın kim olabileceğine dair kuvvetli tahminlere sahip olduklarını, çemberin gitgide daraldığını söylemiş, fakat aynı zamanda saldırganları yakalatacak bilgilere sahip şahıslara yüz binlerce dolar para ödülü vaat etmişti. Gelişmeleri takip ediyor olacağız. -Erim



BU SESE KULAK KABARTIN

SPOTIFY'IN YENİ GİZLİLİK SÖZLEŞMESİNİ OKUDUNUZ MU?

Yakın zamanda tuhaf bir şeye şahit olduk: Yıllar sonra, insanlar tekrar müziğe para vermeye başladı. Bir zamanlar dinlediği korsan müzikle övünen insanlar, şimdi bana sabah akşam Spotify'ı anlatıyor. Avantajları neler diye sordum, "istediğin şarkıyı anında bulup dinleyebiliyorsun, çalma listeleri oluşturabiliyorsun, listeleri başkalarıyla paylaşabiliyorsun, dinlediğin müziğe yakın öneriler alabiliyorsun" diye saydılar. Bu saydıklarının hiçbiri daha önce görülmemiş özellikler değildi aslında, ama Spotify'ın zengin bir içerik ve kullanım kolaylığı sağladığı bir gerçek. Bizim buradaki esas konumuzsa, perde arkasında neler döndüğüyle ilgili.

Spotify'ın Ağustos 2015 tarihli yeni güncellemesiyle gelen gizlilik sözleşmesinde, *"Sözleşmeyi kabul etmeniz durumunda, telefonunuzda sakladığınız değişik verilere, örneğin rehberiniz, fotoğraflarınız, veya medya dosyalarınıza erişebiliyor olacağız. Yerel yasalarınız gereği, rehberinizdeki kişilerin bilgilerini Spotify'la paylaşmanız için, sözü geçen kişilerin iznini almanız gerekiyor olabilir, Spotify da bu bilgileri gizlilik sözleşmesinde belirtilen amaçlar için kullanabilir"* şeklinde bir kısım geçiyor.

Size müzik dinletmek isteyen bir program, neden fotoğraflarınıza ve rehberinize ulaşmak istesin? Dahası da var: *"Kullandığınız cihazın türüne ve yaptığınız uygulama ayarlarına bağlı olarak, bulunduğunuz konumla ilgili de bilgi toplayabiliriz. Örneğin GPS verileri veya mobil cihazların yerini bulmanın başka yolları (örneğin Bluetooth) kullanılabilir. Aynı zamanda sensör verilerinizi de toplayabiliriz (örneğin koşuyor, yürüyor veya araçta olduğunuzu belirtebilecek hareket hızınız)."*

Zorunlu olmamakla birlikte, Spotify hesabınıza Facebook hesabınızla bağlanmanız durumunda, Spotify oradaki tüm hareketlerinizi de görebiliyor olacak. Eğer yeni sözleşme işinize gelmiyorsa, Spotify'ın gizlilik sözleşmesinde bu durumda ne yapabileceğiniz belirtilmiş: *"Eğer bu gizlilik sözleşmesinin koşulları hoşunuza gitmiyorsa, lütfen hizmeti kullanmayınız."*



Haberin yayılmasının ve tepki çekmesinin ardından Spotify CEO'su Daniel Ek, hasar kontrolü yapmak üzere ortaya çıktı ve *"Bu verileri paylaşmak istemiyorsanız, zorunda değilsiniz"* dedi ve ekledi: *"Biz bu verileri yalnızca sizin Spotify deneyiminizi kişiselleştirmemize yardımcı olacak özel amaçlarla toplamak istiyoruz."* Teşekkürler Daniel, yüreğimize su serptin. Rehberimizdeki herkesi elbette seninle paylaşmak isteriz, neden istemeyelim!

Daniel Ek, fotoğraflarımızdan sadece istediklerimizin Spotify ile paylaşılacağını, mikrofonumuzun sadece istediğimizi belirtirsek dinleneceğini, konum paylaşımının da aynı şekilde bize bağlı olduğunu belirtti. Fakat reklamcılarla paylaşılan veriler hakkında rahatlatıcı bir şey söylenmedi. Verilerimizin kişisel bilgilerimize bağlı olarak paylaşılmayacağı sözü veriliyor, ama bilgilerimizin toplandığı ve satıldığı reddedilmiyor.

Spotify gibi paralı bir hizmette, verilerimizi aynı ücretsiz hizmetlerde olduğu gibi elimizin altından çalan bir sisteme neden göz yumuyoruz, bilemiyorum. İşin kötü yanı, internette kullanabileceğiniz Spotify alternatifi sayılabilecek diğer hizmetlerin de aynı metotlarını uygulamaları. Sosyal medya entegrasyonu, herkese gösterebileceğiniz hesaplar falan söz konusu olduğu zaman bilin ki neredeyse her seferinde verileriniz birileri tarafından toplanıyor. **-Erim**



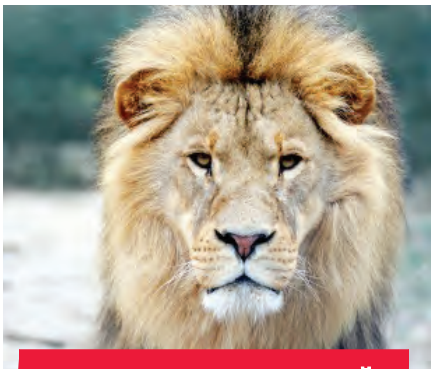
İYİ SEYİRLER

BİZİ BİZ YAPAN BELGESELLER VE TAKİP ETTİĞİMİZ KANALLAR

-EREN OKKA & ERİM BİLGİN & SARP KÜRKCÜ

Çocukluğundan beri canı sıkıldıkça ansiklopedi karıştıran insanlarız biz. Kütüphanemiz popüler bilim kitaplarıyla dolup taşıyor. Bugüne dek belki de diğer film ve dizilerden çok, belgesel izledik. Bilim ve teknolojiye olan merakımız, evrendeki mucizelere karşı hayranlığımız, DATA'ya bir şeyler yazarken duyduğumuz heyecan hep bu yüzden.

Bu ay, en sevdiğimiz belgeselleri ve düzenli olarak takip ettiğimiz YouTube kanallarını sizinle paylaşmak istedik. Çok geç olmadan fark ettik ki ucu bucağı yok; dolayısıyla içeriğini bilim, teknoloji, doğa belgeselleriyle ve dijital özgürlük filmleriyle sınırlandırdık. Bunların bir kısmı resmi internet sitesi üzerinden ücretsiz ve yasal olarak izlenebiliyor, geri kalanlar içinse bir web araması yeterli. Dünyaya bakış açınızı değiştirmesi, ufkunuzu genişletmesi ve farkındalık kazandırması dileğiyle.



BİLİM & TEKNOLOJİ VE DOĞA

Cosmos: A Personal Voyage

1980 | 13 bölüm | Carl Sagan

Ömrüm boyunca tek bir belgesel izleme hakkım olsa, *Cosmos*'u seçerdim. Yeryüzündeki tüm insanlara tek bir belgesel izletme hakkım olsa, yine *Cosmos*'u seçerdim. Evrene dair insan aklının almakta güçlük çektiği olguları basitçe anlatan bu eşsiz yapım, yayın tarihinden bu yana 35 yıl geçmesine rağmen güncelliğini büyük ölçüde koruyor. Carl Sagan'ın büyüleyici anlatımı, Vangelis'in (bkz. *Blade Runner*) müzikleri... Kozmik okyanusun kıyılarında, hidrojen atomlarının milyarlarca yıllık bir zaman diliminde neler yapabildiğine tanık olun. **-Eren**

Through the Wormhole

2010 | 54 bölüm | Morgan Freeman

Evren şans eseri mi oluştu, yoksa ardında bir yaratıcı var mı? Evrende yalnız mıyız? Zaman yolculuğu mümkün mü? Zamanın başlangıcından "önce" ne vardı? Ölümden sonra yaşam var mı? Sonsuza dek yaşayabilir miyiz? "Üstün ırk" diye bir şey mümkün mü? İnsan evriminin geleceği robotlar mı? Altı sezonluk bu belgesel serisi her bir bölümünde, hepimizin aklına er ya da geç düşen önemli sorulara yanıt arıyor. Belgeseli tanrının ta kendisi, yani Morgan Freeman seslendirdiği için sadece izlemesi değil, dinlemesi de büyük keyif. **-Eren**



The Pleasure of Finding Things Out

1981 | 1 bölüm | Richard Feynman

Geçtiğimiz yüzyılın en meşhur isimlerinden, Nobel ödüllü teorik fizikçi Richard Feynman kendi öyküsünü anlatıyor. Hayal gücünün önemi ve bilinmeyenden niçin korkmamamız gerektiği gibi temel dersler veriyor, bilimsel keşiflerin kendisinde yarattığı heyecanı büyük bir şevkle paylaşıyor. Feynman'ın tuhaf denilebilecek düşünce tarzına alıştığınızda içinizden geçiriyorsunuz: Keşke bütün fizik öğretmenleri onun gibi olsa! Bu konuda öğrenim görüyor olun ya da olmayın, bilime ilgi duyuyorsanız Richard Feynman mutlaka tanımanız gereken bir isim. **-Eren**

Wonders of the Solar System

2010 | 5 bölüm | Brian Cox

1968 doğumlu (47 yaşında) demeye bin şahit gerektiren Brian Cox, insanların zihnindeki basmakalıp "çılgın profesör" tiplemesini yerle bir ediyor. Beş bölüm boyunca dünyanın dört bir köşesine gidip Güneş Sistemi'ndeki olguların yeryüzünü nasıl etkilediğini bizzat gösteren Cox, seriye adını veren merak ve hayranlık duygularını seyirciye çok iyi aktarıyor. Hem de İngiliz aksanıyla! Bunu bitirince serinin devamı denilebilecek *Wonders of the Universe*, *Wonders of Life* ve *Human Universe*'e geçebilirsiniz. **-Eren**

Stephen Hawking's Universe

2010 | 3 bölüm | Benedict Cumberbatch

Çağımızın en ünlü teorik fizikçisi Stephen Hawking tarafından yazılan üç bölümlük bu televizyon dizisi Benedict Cumberbatch (bkz. *Sherlock*) tarafından seslendirilmiş. Hawking ilk bölümde Dünya dışı akıllı yaşam olasılığını değerlendiriyor, ikinci bölümde uzay-zaman ilişkisini açıklayıp zaman yolculuğu kavramını ele alıyor, üçüncü ve son bölümdeyse evren, yıldızlar ve kara deliklere dair bildiklerimizi ortaya seriyor. Yukarıdaki isimde bulamazsanız *Into the Universe with Stephen Hawking* diye aratınız. **-Eren**

Sci Fi Science: Physics of the Impossible

2009 | 24 bölüm | Michio Kaku

Bilim-kurgunun gerçeğe dönüştüğü hayaller kurmayı seviyorsanız, Sanal/Gerçek sayfalarını okumaktan keyif alıyorsanız saldırın. Her bir bölümde galaksiler arası yolculuk, görünmezlik gibi günümüzde imkânsız görünen konuları en son teknolojik gelişmeler ışığında değerlendirip gerçeğe dönüştürmek için nelere ihtiyaç duyduğumuzu açıklayan teorik fizikçi Michio Kaku, en sonunda "ben olsam böyle yapardım" diyerek kendi planını bir grup bilim-kurgu hayranına sunuyor. **-Eren**

When We Left Earth: The NASA Missions

2008 | 6 bölüm | Gary Sinise

Sunumu *CSI: New York* ve *Apollo 13* gibi yapımlardan tanıdığımız Gary Sinise tarafından gerçekleştirilen bu seri, ABD'nin uzay programını anlatan en iyi belgesellerden biri. Sırasıyla Mercury, Gemini ve Apollo programlarını, ilk uzay mekiklerini ve Uluslararası Uzay İstasyonu'nu ele alan belgesel, ABD'nin uzay yarışında önce geriye düşüp sonra liderliği ele geçirişini ve bu sırada yaşanan tahmin edemeyeceğiniz zorlukları aktarıyor. Halen daha Ay'a inişin bir aldatmaca olduğunu iddia edenler beri gelsin. **-Eren**

Planet Earth

2006 | 11 bölüm | David Attenborough

Yapımı beş yıl süren *Planet Earth*, 25 milyon dolarlık bütçesiyle tarihin en pahalı doğa belgeseli. Yeryüzünün en ücra köşelerinden capcanlı görüntüler sunan belgeselin görsel kalitesi tek kelimeyle muhteşem; bu yüzden mutlaka HD çözünürlükte izlenmeli. Üzerine bir de kendi alanının bir numaralı ismi Sir David Attenborough'un dinlendirici sesi eklenince, ekran karşısında hayranlıkla kendinizden geçiyorsunuz. Bitirdikten sonra üç bölümlük devam serisi olan *Planet Earth: The Future*'ı da izleyebilirsiniz. **-Eren**

Home

2009 | 1 bölüm | Glenn Close

Elli dört ülkede havadan çekilen görüntüler, kimi zaman gerçek olduğuna inanamadığınız manzaralar, tüylerinizi diken diken eden müzikler... Adı kadar güzel bir belgesel olan *Home*'u izlediğinizde içinize bir huşu kaplıyor. Daha da önemlisi, farkında olmadan veya görmezden gelerek yaşadığımız gerçekleri hatırlatıyor *Home*: Her nerede yaşıyor olursak olalım hepimiz birbirimize ve üzerinde bulunduğumuz gezegene derinden bağlı canlılarız. Ortak sorunlarımızı başkalarının sırtına yıkmaktan vazgeçmeliyiz. **-Eren**

YouTube KANALLARI

AsapSCIENCE

YouTube bilim dünyasında sıradan sorulara bilimsel yanıtlar arayan bir kanal olarak tanımlasak, aslında yanlış olmaz. Beyaz bir kâğıda yapılan çizimlerle yola çıkan *AsapSCIENCE*, hızlandırılmış el çizimlerinin bir anlatıcı ile birleşiminden oluşuyor. "Neden isimleri unutursunuz?" ya da "İnsanlar yok olsaydı ne olurdu?" gibi basit görünen sorularla yola çıkıyor, "doodle" denebilecek illüstrasyonlarla konuyu anlatıyor. Haftalık olan yayın 2012'den beri iki kişi tarafından idare edilmekte. **-Sarp**

CGPGrey

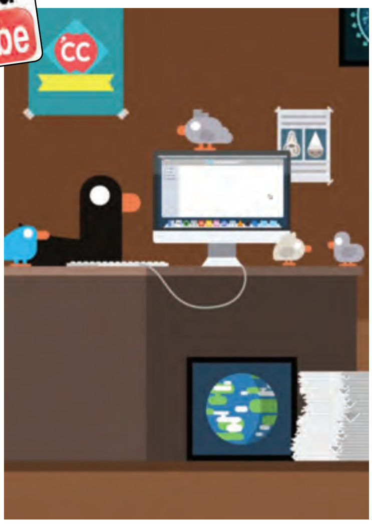
Kültür, biyoloji, kimya, teknoloji gibi değişik alanlarda komik ve nokta atışı tespitler ile sert bilimsel gerçekleri karıştırarak ortaya çıkardığı videoları son derece eğlendirici olan CGP Grey, daha sonra benzer projeler yaratmak isteyen insanlarla deneyimlerini paylaştığı podcast projeleriyle de yelpazesini genişletti. Diğer birçok kanala nazaran daha az sıklıkta yayınlanan ama daha yüksek kalitede içerik taşıyan videolar, birçok büyük medya kanalı tarafından da ilgi görüyor. **-Erim**

Computerphile

Saat dilimlerinin yarattığı teknik sorunlar, şifre güvenliği, sağlama algoritmaları, veri sıkıştırma, programlama paradigmaları... Bilgisayar bilimine ilgi duyan, "bilgisayar sevici" herkesin başucuna koyabileceği bir kanal *Computerphile*. Matematik için *Numberphile*, kimya için *Periodic Videos*, fizik ve astronomi için *Sixty Symbols* gibi kardeş kanalları da var. Nottingham Üniversitesi işbirliğiyle hazırlanan öğretici videolar arasında ilginizi çeken bir şeyler mutlaka bulacaksınız. **-Eren**

Kurzgesagt

İsmi Almanca "kısaca" anlamına gelen *Kurzgesagt* kanalı, sadece bilimsel değil kimi zaman sosyopolitik konuları da içe- →



ren, aylık videolar sunan bir kanal. Konulara doğrudan zor soruları sorarak giren *Kurzgesagt* ekibi, görüntü ve seslendirme kalitesinde çok iyi işler çıkarıyor. Videolarına eşlik eden ufak ördekler eksik kaldıkları yanları açıkça söylüyor, Türkçe altyazılı olması ise bizler için büyük bir artı. Aylık destek sunabileceğiniz *Kurzgesagt*, bence parayı layığıyla hak eden kanallardan biri. **-Sarp**

melodysheep

Amerikalı müzisyen John Boswell ya da sahne adıyla *melodysheep*, bir remix sanatçısı. Burada bizi ilgilendirense *Symphony of Science* adlı projesi. Bilumum belgeselden sahneleri kesip biçerek elektronik müzik parçaları oluşturan *melodysheep*, içimizdeki bilim aşkını körüklüyor. Her şey an itibarıyla on milyon izlenmeye yaklaşan *A Glorious Dawn* ile başladı. Daha sonra evrim, uzayın keşfi, insan beyni ve kuantum dünyası gibi konuları ele alan yeni müzik parçalarıyla bizi neşelendirdi. Şahsen yüzlerce (tam olarak 531) kez dinledim, bıkmadım! **-Eren**

MinutePhysics

İnsanların üzerinde yıllarca araştırma yapıp anlayamadığı konuları iki-üç dakika içinde anlatmak mı? Çıldırmış olmalısınız! Çılgın bir insan olan Henry Reich, "Yağmurda yürüyünce mi yoksa koşunca mı daha az ıslanırız?" gibi görece basit sorulardan tutun Shrödinger'in kedisi gibi karmaşık konulara kadar birçok düşünceyi el çizimi animasyonlarla anlatmaya çalışıyor. Haliyle, iki dakikalık bir videonun sonunda "kuantum fiziği biliyorum!" diye yerinizden sıçramanıza neden olmuyor ama kısa sürede faydalı bilgiler edinmenizi sağlıyor *MinutePhysics*. **-Eren**

SciShow

Hank Green'in eseri olan *SciShow*, gündelik sorulara bilimsel yanıtlar veren güvenilir kanallardan biri. Fizik, kimya, biyoloji gibi fen bilimlerinin yanı sıra psikoloji ve tarih gibi konuları herkesin anlayabile-



Citizenfour

2014 | 1 bölüm | Laura Poitras

2013 yılında kendi hayatını riske atarak ABD hükümetinin yürüttüğü yasadışı operasyonları halka sızdıran, o zamandan beri köşe bucak saklanmak zorunda bırakılan Edward Snowden, daha önce 11 Eylül olaylarıyla ilgili çalışmalar yapan film yapımcısı Laura Poitras ile masaya oturuyor ve tarihi röportajlar gerçekleştiriliyor. Film, tüm dünya çapında dikkat ve beğeni toplamış bir başyapıt. Dijital Özgürlük köşemizde bahsettiğimiz konularla ilgiliyseniz, *Citizenfour* izlemeniz gereken en önemli filmlerden. **-Erim**

The Internet's Own Boy: The Story of Aaron Swartz

2014 | 1 bölüm | Brian Knappenberger

Aaron Swartz bugün farkında olmadan kullandığımız birçok web teknolojisinin kurucularından, "İnternet'in kendi çocuğu" sayılabilecek bir dahiydi. Teknik bilgilerini siyasal farkındalık ve aktivizm ile birleştirerek, SOPA kanununa karşı başarılı bir mücadelenin başını çekti. İşlediği bir veri hırsızlığı "suçu" yüzünden aşırı ağır cezalara çarptırılan Swartz, üzerindeki baskıya dayanamayıp henüz 26 yaşında intihar ederek ardında bir sürü soru işareti bıraktı. Bu film, bu sorulara Swartz'un hayatını takip ederek yakından bakıyor. **-Erim**

Panopticon

2012 | 1 bölüm | Peter Vlemmix

Panopticon, özel hayat ihlallerini ele alan bir belgesel. Çekildiği ülke olan Hollanda'da uygulanan ihlalleri anlatıp, halkın "bana ne, benim gizleyecek bir şeyim yok" tarzı tepkilerini ve nerelerde yanıldıklarını anlatıyor. Filmin çoğu Hollanda'daki durumla ilgili, konuşmalar da çoğunlukla İngilizce değil. Fakat gizlilik ihlallerinin toplumdaki etkileri ve toplumun verdiği karşılıklar tüm dünyada aynı, dolayısıyla *Panopticon* kaçırmamanız gereken belgesellerden birisi diye düşünüyorum. **-Erim**

The Pirate Bay: Away from Keyboard

2013 | 1 bölüm | Simon Klose

Film, dünyaca ünlü torrent sitesi The Pirate Bay'in kurucuları Fredrik Neij, Peter Sunde ve Gottfrid Svartholm'ü takip edip onların hayat görüşlerini, dosya paylaşımı ve internet özgürlüğü konusundaki mücadelelerini, ve medya sektörü tarafından zehir edilen hayatlarını konu alıyor. Filmin kazandığı para tamamen bağışlar ve destek olmak adına DVD setlerini alan izleyicilerden geldi. İzlemek isterseniz, nerede bulabileceğinizi biliyorsunuz! **-Erim**

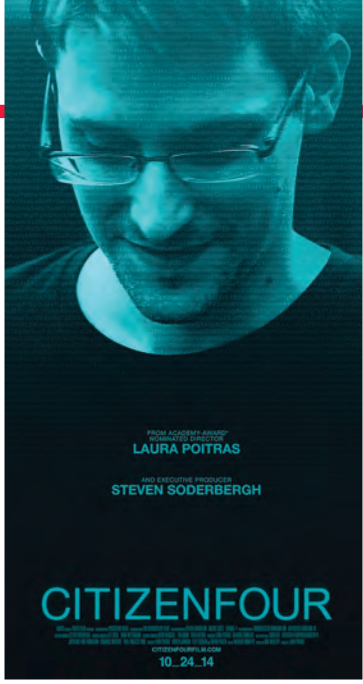
Free the Network: Hackers Take Back the Web

2012 | 1 bölüm | Motherboard

Occupy Wall Street hareketini hatırlarsınız. *Free the Network* bu hareket sırasında, iletişim gücünü devletin ve özel şirketlerin elinden kurtarıp doğrudan bireyleri bireylere bağlamak amacıyla (herhangi bir sistem karşıtı örgütlenmenin temel prensibidir) bir ağ kurmaya çalışan Free Network Foundation üyelerini takip ediyor. Devletin barışçıl protestolara nasıl tepkiler verebildiğini









İçinde yaşadığımız çağ ve imkânlar düşünüldüğünde, bilgiye ulaşmanın bahanesi hiç olmadığı kadar az. Bu sayfaları da okuduktan sonra, sıfır...

gördüğünüzde, ABD'nin bu konuda ülkemize ne derece yakın olduğunu anlayacaksınız. **-Erim**

Revolution OS

2001 | 1 bölüm | Susan Egan

Revolution OS, 1978'de Bill Gates ile beraber yazılımın ücretli, kısıtlı veya özelleşmiş hale gelmesiyle birlikte serbest bilgi paylaşımı ve yazılım özgürlüğü konusunda pes etmeyi kabul etmeyen Linus Torvalds, Richard Stallman, Bruce Perens gibi isimlerin açık kaynak kodlu ilk işletim sistemlerini yaratma süreçlerini anlatıyor. Aynı zamanda yazılım ve entelektüel haklar gibi konulara genel bir bakış sunarak, bilgi çağında para ve özgür bilgi dağılımı arasındaki çatışmada karşımıza çıkan sorularla ilgili röportajlara yer veriyor. **-Erim**

Rip!: A Remix Manifesto

2008 | 1 bölüm | Brett Gaylor

Tarihin ilk "açık kaynaklı belgeseli" sıfatını taşıyan yapım, tam olarak bu: Dünyada alternatif görüşlere sahip yaratıcı insanların fikri mülkiyet, var olanı yeniden yorumlamak ve esinlenerek ileriye taşımak gibi kavramların, tüketim ve paraya dayalı bir sistemde nasıl hayatta kalabileceği üzerine sorduğu soruları içeriyor. Son derece yer altı ve can alıcı bir tarza ve sunuma sahip belgesel, var olan eserleri remix'lemek üzerinden giderek alternatif düşüncelere yer açıyor. **-Erim**

Controlling The Web

2012 | 1 bölüm | Sebastian Walker

2012 yılında, serbest bilgi paylaşımının bir yan etkisi olan korsan içerik kopyalama ve paylaşma sorununu çözmek adına Amerika'da geçirilmeye çalışılan SOPA ve PIPA yasa paketlerine karşı mücadele eden grupların hikâyesini anlatan yarım saatlik belgesel, dijital dünyada her veriyi potansiyel tehditler için analiz eden bir sistemde, özel hayat diye bir şeyin kalmayacağı ve böyle bir sistemin kötü ellerde ne kadar korkunç sonuçları olabileceğine değiniyor. **-Erim**

Steal This Film

2006 | 2 bölüm | The League of Noble Peers

Ücretsiz olarak dünya halkına sunulan belgesel serilerinden biri, dünya çapında fikri mülk kavramına karşı çıkan değişik düşünür, aktivist, ve bazen "kanun kaçağı" sayılabilecek insanların konu hakkındaki görüşlerine yer veriyor. Hollywood'un internetin kaotik gücüne karşı verdiği mücadeleyi ve bu doğrultuda devletlere yaptığı baskıları da kanıtlarıyla ortaya çıkarıyor. Yapımcıları isim vermek yerine "The League of Noble Peers" adını kullanarak, belgeseli P2P protokolüyle yaymış. **-Erim**

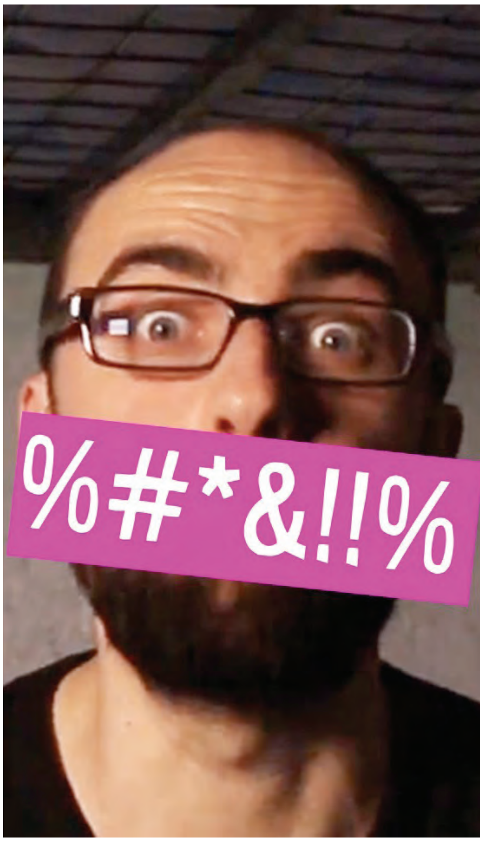
ceği bir dilde açıklamaya çalışan kanal, içinde yaşadığımız tuhaf evrene dair harika bilgiler sunuyor. *SciShow*, benzer birçok kanaldan farklı olarak güncel haberlerin değerlendirmesini de yapıyor. Ayrıca *SciShow Space* ve *SciShow Kids* olmak üzere iki adet alt kalanı bulunuyor. **-Eren**

Veritasium

Üç milyon takipçi ve 200 milyon izlenmeyle YouTube'un popüler simalarından biri olan Derek Muller, dört yıl önce bilimsel açıklamalar ve deneyler içeren basit videolarla başlattığı *Veritasium* kanalından, bugün belgesel sunuculuğuna uzanan bir kariyer yarattı kendine. Videolar hep bilim ve mühendislik etrafında şekillense de seçtiği konular ve anlatımı her daim ilginizi çekmeyi başarıyor. Diğer dost kanallarla ortaklaşa hazırladıkları videoları da hesaba katınca, *Veritasium* aboneliği kafadan hak ediyor. **-Eren**

Vsauce

"Yeryüzündeki herkes aynı anda zıplasaydı ne olurdu?", "Neden öpüşüyoruz?", "Neden giysi giyiyoruz?" gibi sıra dışı sorulara eğlenceli ve düşündürücü yanıtlar veren Michael Stevens'ın an itibarıyla dokuz milyonu aşkın takipçisi var. Tuhaf davranışlar, deneyler ve internet kültürü gibi çok sayıda farklı konuya uzanan bir içerik sunan *Vsauce*'un *Vsauce2* (Kevin Lieber) ve *Vsauce3* (Jake Roper) olmak üzere iki adet alt kanalı da var ki video oyunları ve diğer kurgu dünyalara odaklanan *Vsauce3* özellikle ilginizi çekecektir. **-Eren**





ASTROLOJİ

BANA BURCUNU SÖYLE, SANA KİM OLDUĞUNU UYDURAYIM

Yeryüzüyle gökyüzü arasında kuvvetli bir bağ var. Öyle ki, gök cisimlerinin konum ve hareketine bakarak dünyamıza ve insan yaşamına dair kayda değer bilgiler edinebiliyoruz. En azından, astroloji bunu iddia ediyor. Güneş, Ay ve gezegenlerin doğum anımızdaki konumunu temel alarak haritalar çıkaran astrologlar, kişiliğimize ve geleceğimize dair tahminlerde bulunuyor. Hatta sadece insanların değil; diğer hayvanların, ülkelerin ya da şirketlerin de karakterini yorumluyor.

Biz oyuncular astroloji temasına video oyunlarında da rastlıyoruz. En bariz örneklerinden biri olan *The Elder Scrolls* serisinin oyunlarında, karakterinizi yaratırken seçtiğiniz burç belirli özelliklerinizi güçlendiriyor. Örneğin *Oblivion*'daki Küheylan takımyıldızı karakterinize +20 hız kazandırıyor. *Final Fantasy Tactics*'te yarattığınız karakterin doğum tarihi ve dolayısıyla burcu, oyunun savaş mekaniğinde kendini gösteriyor. Burçları uyumlu karakterler örneğin daha fazla hasar veriyor ya da daha fazla iyileştiriyor. Bunların haricinde astrolojiyle ilgili bulmacalar sunan *Nostradamus: The Last Prophecy* gibi macera oyunları da var.

Hemen hepimiz burcumuzu biliyoruz. Bazılarımız kendimizi bu burcun özellikleriyle bağdaştırıyor, astrologların önerilerini ve uyarılarını dikkate alıyoruz. Peki, tüm bu kehanetlerin bilimsel bir yanı var mı? Yoksa astroloji bir batıl inançtan mı ibaret?

MARDUK'UN DİNİMİZDEKİ YERİ VE ÖNEMİ

Evrene dair bugün bildiğiniz her şeyi bir an için unutun ve geçmişteki gökyüzü algısını düşünün: Yıldızların ne olduğunu ve ne kadar uzakta bulunduğunu, Güneş'in de bir yıldız olduğunu, gezegenlerin onun etrafında döndüğünü, yani bugün erken yaşta öğrendiğiniz ve kanıksadığınız hiçbir şeyi bilmiyorsunuz! Gökte hareket eden, gezen (bkz. "gezegen") bazı cisimler var ve tüm bunlara anlam vermeye çalışıyorsunuz.

Astroloji her şeyden önce insanların doğayı anlamlandırma çabasının bir ürünüydü. Her nasıl ki doğa olayları tanrıların verdiği birer ödül veya ceza olarak algılanıyorsa, gökyüzündeki hareketler de onlarla ilişkilendiriliyordu. Fakat tarihin ilk astronomları gök cisimlerinin hareketini izleyip Zodyak



ASTROLOJİNİN BİLİMLE İMTİHANI

Eğer konu ilginizi çekiyorsa, bu sayfalarda bahsi geçen hemen her şeye dair çok daha detaylı bir inceleme ve eleştiri için, Tevfik Uyar'ın kaleme aldığı ve geçtiğimiz ay Kırmızı Kedi Yayınevi'nden piyasaya çıkan *Astrolojinin Bilimle İmtihanı* adlı kitabı tavsiye ederiz. Eleştirel düşünce yeteneğinize kafadan +10 katan bu kitabı bitirdiğinizde, astrologların size hep biraz tuhaf gelen iddialarına farklı bir gözle bakabildiğinizi fark edeceksiniz.

Kuşağı'ndaki, burçlara adını veren on iki takımyıldızı keşfetmekle kalmadı; yeryüzünde gerçekleşen olaylar ile aralarında bağ kurdu. İşte bu bağ, astroloji denilen kehanet sistemini ortaya çıkardı.

Astroloji ilminin tarihteki ilk tam örneğine milattan önce ikinci binyılda Babillilerde rastlıyoruz. O zamanlar tanrıların semavi görüntüsü kabul edilen gezegenlerin hareketi bir çeşit ilahi iletişim yolu olarak değerlendiriliyordu. Bu devirde yazılan *Enuma Anu Enlil* tabletlerine baktığımızda, bugün bize hiç yabancı gelmeyen türden binlerce alamet ile karşılaşıyoruz. Babil geleneğini sürdüren Batı Astrolojisi tarihte Antik Mısır, Yunanistan ve Roma uygarlıklarının yanı sıra İslam dünyasında da yayılarak günümüze kadar ulaştı.

Astroloji ve astronomi yüzyıllar boyunca birbiriyle yakından ilintili birer bilim dalı olarak kabul gördü. Aydınlanma Çağı gelip çattığında, dünyadaki olayların gökyüzündeki hareketler incelenerek anlaşılabileceğine dair inanç sarsıldı ve diğer sözdebilimler gibi astroloji de dışlanarak hurafe konumuna düşürüldü. Astrolojiye bilimsel değil, dinî sebeplerden ötürü karşı çıkanlar da oldu. Bunun en güncel örneklerinden biri olarak ülkemizdeki Diyanet İşleri Başkanlığı'nın 2004 yılında verdiği, "astroloji, büyücülük, falcılık ve kâhinliğin İslam'a aykırı, karanlık yöntemler olduğu" yönündeki hutbeyi gösterebiliriz.



MERKÜR GERİ GİTMİŞ

Astrolojinin "nasıl çalıştığı" konusunda başlıca iki düşünce söz konusu. Bunlardan ilki, gök cisimlerinin insanlar üzerinde doğrudan fiziksel etkisi olduğunu savunuyor. Ancak bu etki şimdiye dek hiçbir astrolog tarafından doğru düzgün açıklanabilmiş değil. Bir zamanlar kütle çekimine bağlanan etki, son yıllarda varsa yoksa "kuantum" kavramına atfediliyor. Vardığımız en son durakşa tanımlanamayan, ölçülemeyen, gizemli "bir tür enerji"... Astrologların bir kısmı bu etkiyi reddediyor ve gök cisimlerinin hareketini yalnızca bir gösterge olarak kabul ediyor. Bu, öncekine göre daha makul bir düşünce, zira en azından laf salatası yapmak yerine "bilmiyoruz" deme dürüstlüğünü gösteriyor.

Astrolojinin gerçek gözlemler üzerine kurulduğu konusunda hemfikiriz, ancak onu bir bilim olarak nitelendiremiyoruz. Bilimsel yöntemle yola çıksa da onu yarı yolda terk eden astroloji, yanlışlanabilirlikten kaçınıyor ve işi belirsizliğe sürükleyerek kendini kurtarmayı tercih ediyor. Bazı astrologlar astrolojinin sadece bir yol gösterici olarak algılanması gerektiğini ifade ederken, bazıları yoruma dayalı yapısına rağmen onu bir bilim olarak nitelendiriyor.

Kendi içinde tutarsız olduğu gibi, "diğer bilimlerle" çelişen bir yapısı var astrolojinin. Bildiğiniz gibi Plüton artık bir gezegen olarak sınıflandırılmıyor. Elbette ki eğer gök cisimlerinin bir etkisi söz konusuysa, biz onları ne şekilde sınıflandırırsak sınıflandıralım etkileri devam edecektir. Ancak burada sorulması gereken önemli bir soru var: Güneş sistemimizdeki Plüton'dan daha büyük veya Dünya'ya daha yakın Eris ve Ceres gibi diğer cüce gezegenlerin bizi daha fazla etkilemesi gerekmez mi? Neden onları astrolojik yorumlara katmıyoruz?

Bir diğer temel sorun da genetik bilimini göz önüne aldığımızda karşımıza çıkıyor. Astrolojinin iddiasına göre horoskopumuzun bedenimiz üzerinde kayda değer ölçüde etkisi var. Belki yüzyıllar önce bu iddiayı doğru kabul edebilirdik, ancak artık genetik bilimiyle çeliştiğini biliyoruz. Bir düşünün: İçinde bulunduğumuz toplumun kalıtsal özelliklerini, anne-babamızın genlerini hiçe sayan bir fiziksel özellik, vücudumuzda nasıl belirebilir?

Astrologların bizi astrolojinin geçerliliğine ikna etmek için öne sürdüğü ifadeler de tatmin edici değil. Mantıksal safsatalarla örülmüş önermeler ve tutarsız öngörüler bize hiç yardımcı olmuyor. Astrolojiyi kendimiz sınamaya kalktığımızdaysa bir şey değişmiyor. Bugüne dek astrolojinin yanlışlanabilir tahminlerde bulunduğu istisnasız her şey yanlışlandı. Binlerce kişiyi kapsayan, kimi zaman uzman astrologların isteğine göre şekillendirilen kontrollü deneylerin hepsinden elde ettiğimiz sonuç aynı: Astroloji bir hurafedir.

NE ZARARI VAR?

Yirminci yüzyılda gazeteler aracılığıyla halk arasında popülerlik kazanan astroloji ve "uzman astrologlar", günümüzde çeşitli yayın kanallarında ve internet organlarında sıkça karşımıza çıkıyor. Kabul etmeliyiz ki akranlarına göre daha sofistike, daha "bilimsel" görünen bir yapısı var astrolojinin. Diğer yandan, birçok açıdan binlerce yıl öncesine ait batıl inanışların bir adım ötesine gidememiş durumda.

Düpedüz şarlatan olanlar bir yana, birçok astrolog bu işi gerçekten inanarak yapıyor. Toplumun bakış açısıysa "evrende bir düzen var, neden astroloji olmasın?" ayarında. Bazıları günlük falını sadece eğlence için okuyor. Bazıları içinse söylenenler, geleceğe dair o korkutucu belirsizliği bir nebze olsun hafifletiyor ve ümit veriyor. Hepimiz sağlıklı, mutlu, başarılı ve rahat bir yaşam sürmek istiyoruz ya; inanmayıp da ne halt edeceğiz?

Sorun şu ki hurafelere kendinizi kaptırdığınız vakit işin sonunun nereye varacağı belli olmuyor. Kendi geleceğinize kendiniz karar vermek ve başınıza gelenlerin sorumluluğunu üzerinize almak yerine, onu başkalarının eline teslim etmek istediğinizden emin misiniz? Geçmişteki insanları daha iyi bir yöntem bilmedikleri için affedebiliriz, ama yaşadığımız bu devirde artık bahanemiz kalmadı. Dolunay çıktığında etrafta kurtadamlar görmekten korkmuyorsanız, hayatınızı astrolojiye göre yönlendirmek için de bir nedeniniz yok demektir. **-Eren**

BURCUNUZA GÖRE OYUNLAR

Oyungezer'den dev hizmet! Doksan beş aydır yürüttüğümüz hummalı çalışmalar sonucunda her burç için oynaması en uygun oyunların bir listesini çıkarmış bulunuyoruz.

KOÇ: Championship Manager

BOĞA: World of Warcraft

İKİZLER: Metal Gear Solid

YENGEÇ: Half-Life

ASLAN: Black & White

BAŞAK: FarmVille

TERAZİ: Heavy Rain

AKREP: Mortal Kombat

YAY: Crysis 3

OĞLAK: Goat Simulator

KOVA: Plants vs. Zombies

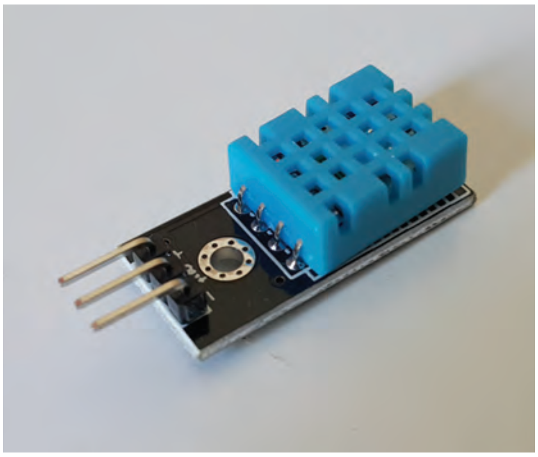
BALIK: Fez

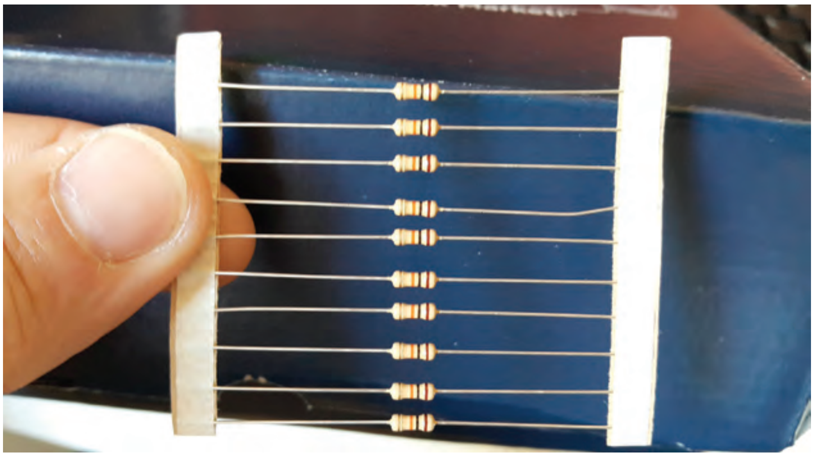
ESMİYOR VE BUNU KANITLAYABİLİRİZ!

RASPBERRY PI 2 İLE ISI VE NEM ÖLÇÜYORUZ

Cowabunga, sevgili okur! Geçtiğimiz aylarda artık çocuk eldivenlerini çıkarıp, elektronik işlere girişmiştik. **Robotistan.com**'dan aldığımız Raspberry Pi 2 cihazımızı çalışır hale getirdik, kurcaladık ve FM radyo istasyonlarının sinyallerinin üstünde yayın yapabilen küçük bir aygıt yaptık.

Bu ay da eylülde sıcaklardan ne kadar kurtulduğumuzu kanıtlama derdindeyiz. DHT-11 ısı ve nem sensörü sayesinde, cihazı yerleştireceğimiz odanın sıcaklık derecesini ve nem yüzdesini istediğimiz zaman görüntüleyebileceğiz. Proje biraz uzun, o yüzden daha fazla vakit kaybetmeden başlıyorum. **-Erim**



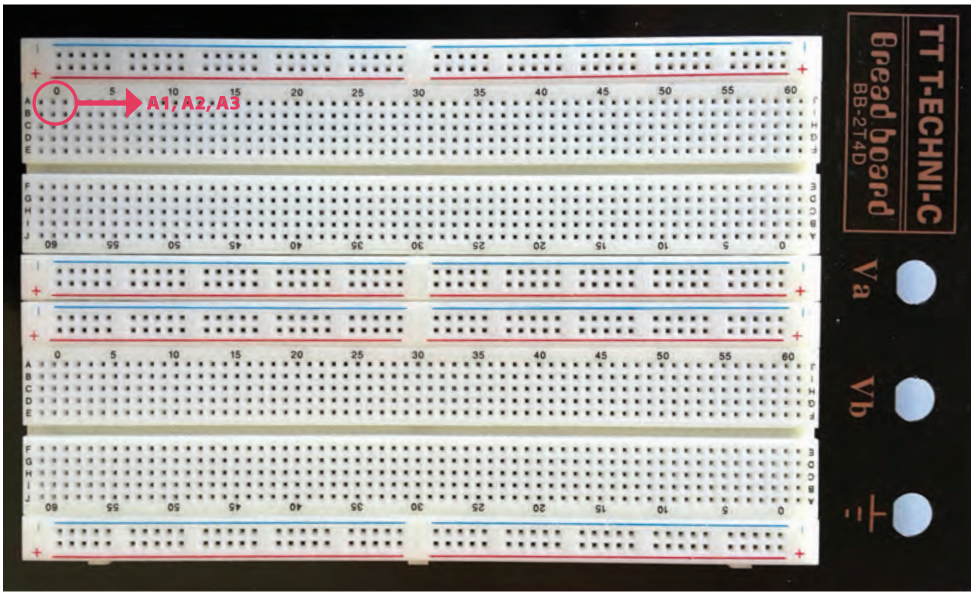


GEREKEN MALZEMELER:

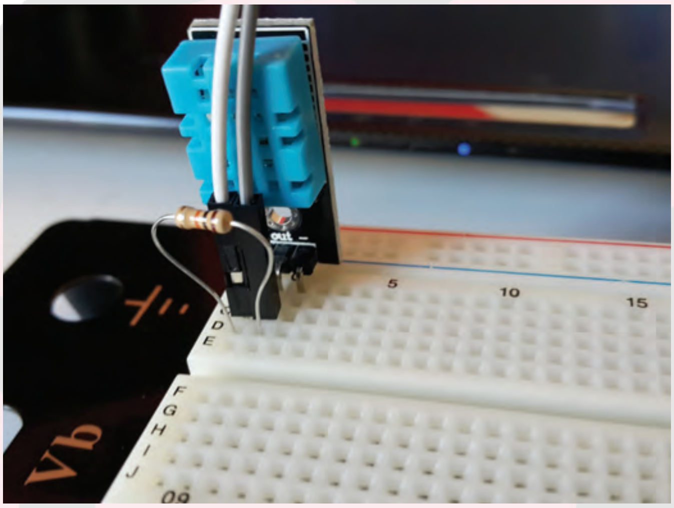
• Raspberry Pi 2 (diğer modeller de bunu yapabilir, ama GPIO dizilimlerini o modele göre yapmanız gerekli) • Klavye, fare, HDMI girişli monitör, HDMI kablosu, USB güç kablosu • Raspbian OS yüklü bir microSD kart (geçen sayılarda nasıl yapılacağını anlatmıştık) • Breadboard (elektronikçi ve hobicilerde bulabilirsiniz) - DHT-11 ısı ve nem sensörü (Robotistan.com'dan aldık) • 10K direnç • Dişi-erkek GPIO kabloları • Ethernet kablosu üzerinden internet bağlantısı

DONANIM

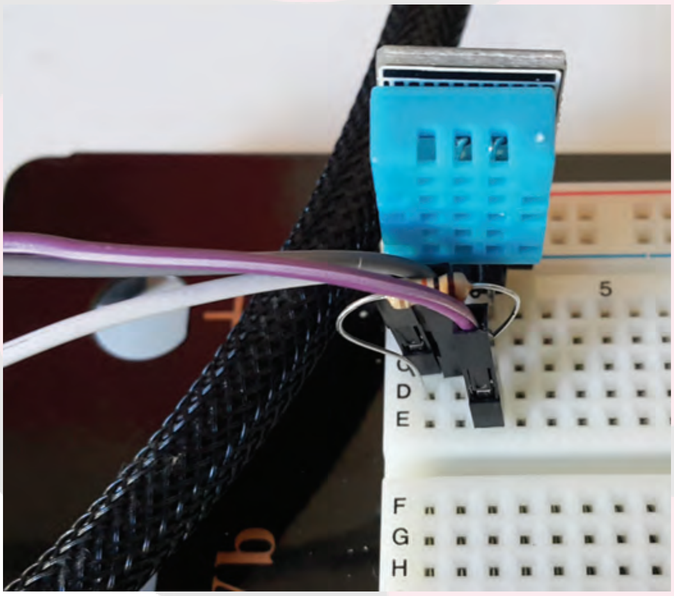
Öncelikle parçaları breadboard'umuza bağlayalım. Breadboard'un bizim kullandığımız kadar büyük olması gerekmiyor; en küçük modeller bile işinizi görür. Eğer bütün o delikler, harfler ve rakamlar kafanızı karıştırıyorsa hiç korkmayın, aslında her şey gayet basit. En üstündeki mavi çizgi sizden uzağa, en altındaki kırmızı da size doğru gelecek şekilde karşınıza alın. En üstteki iki sırayı geçtikten sonra en sol üst köşedeki A1, A2, A3 noktalarına DHT-11 sensörümüzü yerleştirerek başlayacağız. Sensörü, mavi kılıfı size bakacak şekilde A1, A2, A3 girişlerine takacağız. Pinleri hizalayın ve düz bir şekilde ittirin. Tahmininizden biraz daha güçlü ittirmeniz gerekebilir.



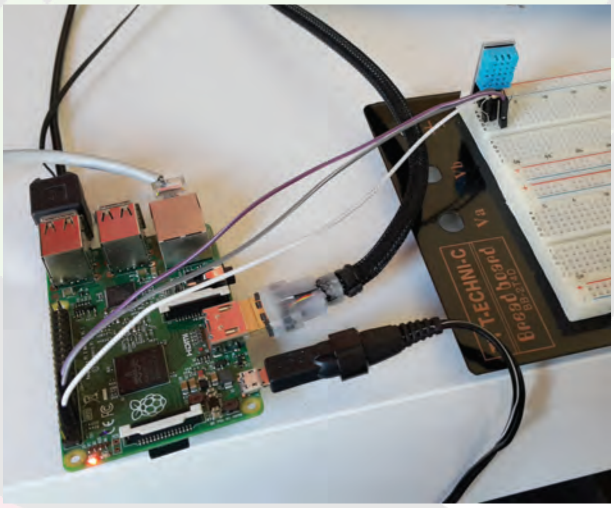




Sensörümüzü taktıktan sonra, Raspberryi Pi'ın GPIO pinlerine birkaç kabloyu bağlayalım. Cihazın güç almadığından emin olun. Logo size bakacak şekilde tuttuğunuzda, pinlerin alttaki sırasında, en soldan başlıyor. 3,3V'luk GPIO pinine, onun üç sağındaki Data girişine, ve hemen onun sağındaki Ground girişine birer kablo bağlayın. GPIO1 pinine bağlı kablonun erkek tarafını, breadboard'un C1 deliğine yerleştirin. Data kablosunu C2'ye, Ground kablosunu E3'e yerleştirin.



Sensör bu şekilde çalışabiliyor fakat girişlerden bazen karışan sinyaller gelebiliyor. Sinyallerin arasını açmak için direnç modülümüzü alıyor, uçlarını bükerek birini D1'e, diğerini D2'ye bağlıyoruz. Şimdi işin yazılım kısmına geçelim. Cihaza güç verin ve beni takip edin!



YAZILIM

Zurnanın zart, anakartın "bip" dediği yere geldik. Adafruit kütüphanesinden bir kaynak kodu alıp, cihazımıza sinyal yollayacağız. Raspberry'niz açıldıktan ve startx komutuyla görsel arayüze geçtikten sonra, internete bağlı olduğunuzdan emin olun, bir terminal açın, cd ~ komutuyla home dizininde olduğunuzdan emin olun ve aşağıdaki komutları sırasıyla girin:

```
git clone https://github.com/adafruit/Adafruit_Python_DHT.git
cd Adafruit_Python_DHT
sudo apt-get update
sudo apt-get install build-essential python-dev
sudo python setup.py install
cd ~
/usr/bin/gksu -u root idle
```

Şimdi karşımıza Python'un IDLE arayüzü gelecek. Buradan da sırasıyla aşağıdaki komutları çalıştırmanız gerekiyor:

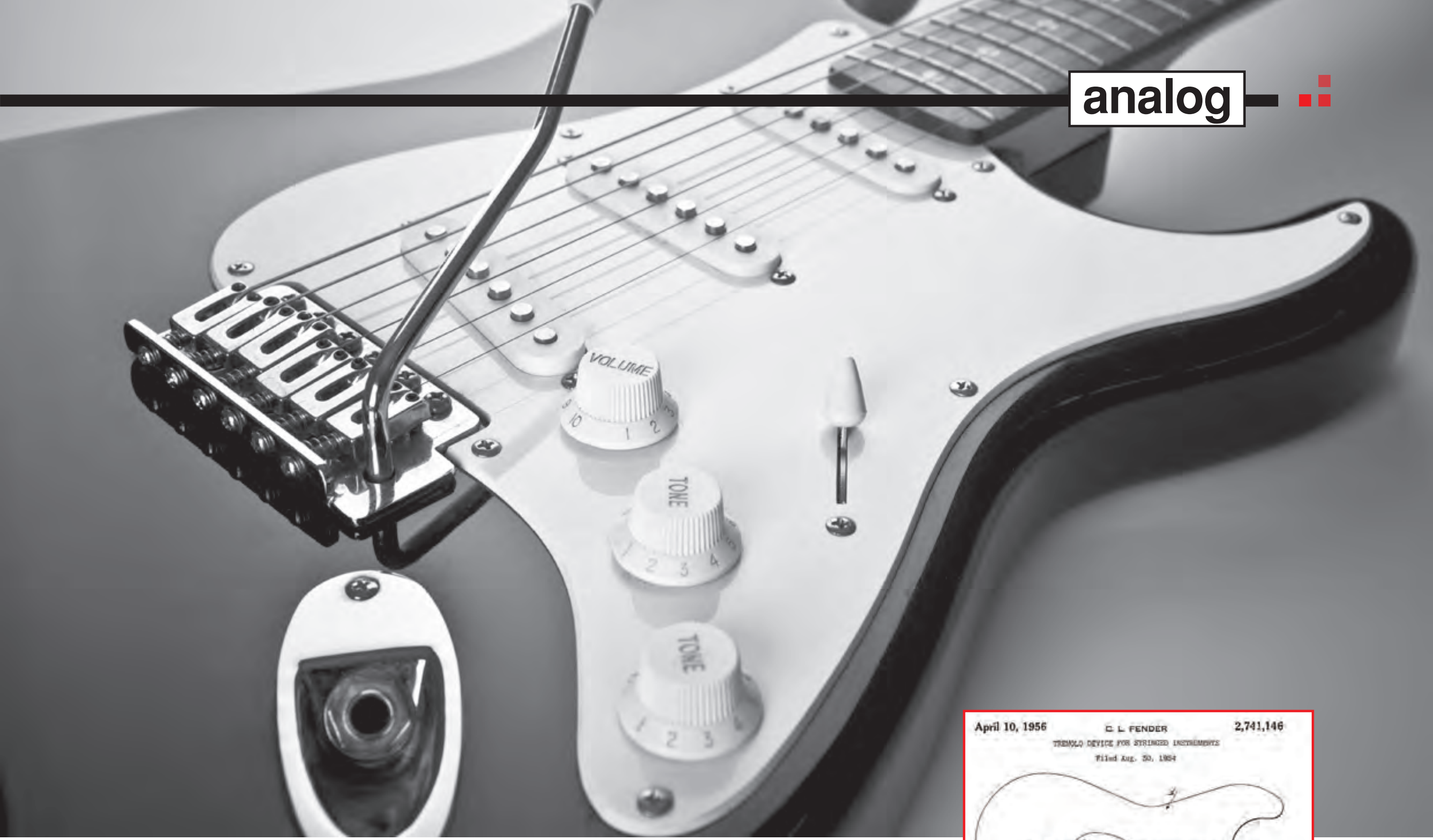
```
>>>> import Adafruit_DHT as dht
>>>> h, t = dht.read_retry(dht.DHT11, 4)
```

Bu noktada, IDLE içinden vereceğimiz tek bir komutla cihazdan okuma alabiliyoruz. Komut şu:

```
>>>> print 'Sıcaklık={0:0.1f}*C Nem={1:0.1f}%'.format(t, h)
```



Ve işte, cihaz size o an ölçtüğü değerleri verdi bile! Önümüzdeki ay, bu ve başka değerleri güncel olarak size uzaktan haber verebilen bir sistem kuracağız. Yavaş yavaş evinizde yapabileceğiniz birçok şeyi uzaktan sizin için halleden bir sistem kurabiliriz. Veya türlü sensörlerle etrafı hakkında size bilgi ileten Pip-Boy tarzı bir cihaz yapabiliriz. İstediğimiz projeyi yapmamız için gerekli tüm teknolojiye sahip sayılırız. Elektron rüzgârları bizi nereye savurursa!



ELEKTRO GiTAR

YÜKSEK SES AŞKINA

Modern müzik tarihine bir göz attığımızda, son yüzyıla şekil veren en önemli enstrümanın elektrogitar olduğunu söyleyebiliriz. Blues, caz, country, rock ve metal başta olmak üzere hemen her müzik türünün ayrılmaz bir parçası haline gelen elektrogitar olmasaydı acaba bugün ne dinliyor olacaktık?

KISA TARİHİ

Elektrikle çalışan gitar kavramı meraktan ziyade gereklilikten ortaya çıktı. Kalabalık ortamlarda, konserlerde sesi güçlükle duyulduğu için ikinci plana itilen gitarların sesini yükseltmek amacıyla daha büyük gövdeler tasarlandı, ancak yeterli olmadı. Öte yandan bir grup mühendis, telli çalgıların titreşimlerini başka yollardan yakalamayı deniyordu. Bu çalışmaların meyvesi olan elektrogitarın icadı 1930'lu yıllarda mümkün oldu. Müzisyen **George Beauchamp** ve elektrik mühendisi **Adolph Rickenbacker** tarafından ortaklaşa geliştirilen bobin ve mıknatıs sistemi, ticari anlamda başarı yakalayan ilk elektrikli gitarların yolunu açtı.

Tutucu müzisyenler, elektrogitarların geleneksel olanların yerini asla tutamayacağını savunuyordu. Ancak, Les Paul ve T-Bone Walker gibi yüzyılın en iyi gitaristleri arasında gösterilen isimler tarafından benimsenip konserlerde kullanıldıkça bu yeni gitarlar gitgide popülerlik kazandı. Gitaristler klasik, temiz gitar sesine sadık kalmak yerine artık deneysel tınılar yakalamaya çabalıyordu. Böylelikle hem var olan müzik türleri değişti, hem de yeni müzik türleri ortaya çıktı.

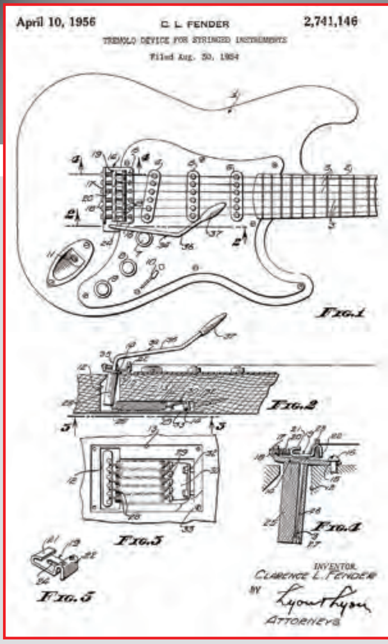
1950'ler elektrogitarların altın çağıydı. Gibson Les Paul (1952) ve Fender Stratocaster (1954) öyle büyük etki yarattı ki, bu gitarlar günümüzde neredeyse aynı tasarımla kullanılıyor ve aralarındaki rekabet sürüyor. Amerikan kültürünün önemli bir parçası olan elektrogitarlar, zamanla Ibanez ve ESP gibi Japon firmaların da pazarda yer edinmesiyle küresel bir fenomene dönüştü.

NASIL ÇALIŞIR?

Bildiğiniz gibi klasik gitarda tellerin yaydığı titreşim gövdenin içindeki boşlukta yankılanarak dolgunluk kazanır. Elektrogitarlarınsa çoğunun gövdesinde boşluk bulunmaz. Titreşimler gövdenin üzerine yerleştirilen elektromıknatıslar tarafından "hissedilir" ve elektrik sinyaline dönüştürülür. Bu sinyaller daha sonra bir amfi aracılığıyla yükseltilir ve ses dalgaları olarak etrafa yayılır.

Bir elektrogitarın kalbi "pickup" olarak bilinen manyetiklerdir. Bu manyetikler özünde birer transdüser, yani bir enerji biçimini bir diğerine dönüştüren cihazlardır. Genellikle altı adet mıknatıs ve etrafına binlerce kez dolanmış bir telden oluşur. Tek bobine sahip manyetiklerin yanı sıra örneğin "humbucker" olarak bilinen ve dip gürültüsünü ortadan kaldıranlar da vardır.

Elektromıknatısların etrafa yaydığı durağan manyetik alan, gitarın telleri titredikçe bozulur. Bir tel hangi frekansta titriyorsa, manyetiğin içindeki bobinde ona karşılık bir elektrik akımı oluşur. Bu yüzden elektrogitarlarda manyetik alaşım içeren özel teller kullanılır; bir klasik gitara taktığınız teli elektrogitara takıp ses almak mümkün değildir. **-Eren**



İLGİNÇ BİLGİLER

- Bir elektrogitarı amfiye yaklaştırdığınızda cayırdamasının nedeni, amfiden çıkan ses dalgalarının gitarın tellerini titreştirip sonsuz döngüye yol açmasıdır. Eddie Van Halen bir keresinde bir amfinin güvenilirliğini test etmek için gitarını bu şekilde bıraktığını, bir ay sonra geri geldiğinde hâlâ cayırdadığını anlatır.
- Dünyanın en meşhur gitar markalarından birinin yaratıcısı Leo Fender, gitar çalmayı bilmiyordu. Önceden muhasebe işleriyle uğraşan Fender, işini kaybettikten sonra elektronik hobisini meslek edinmiş ve neticede gitarlarla uğraşmaya başlamıştı.
- Dünyanın en pahalı gitarı 2005 yılında 2,7 milyon dolara satılan bir Fender Stratocaster'dır. Üzerinde David Gilmour, Eric Clapton, Jimmy Page, Mick Jagger ve Paul McCartney gibi çok sayıda müzisyenin imzası bulunur.
- Gelmiş geçmiş en iyi gitarist Jimmy Hendrix'tir. Bu, evrensel bir gerçektir. ;)
- Elektrogitar çalmaya heves eden liseli gençlerin %83'ünün gitarı şimdi odasında toz toplamaktadır *(Ya n'alakası var ya! -Sarp).*

HABERLER

■ Milyonlarca oyuncunun hayali gerçek oluyor! Resident Evil 2'ye yeniden yapım geliyor!

■ Ve bundan mütevellit hayranların elinden çıkacak olan Resident Evil 2 yeniden yapımı Reborn iptal edildi.

■ Final Fantasy VII'yi 2D beat 'em up olarak oynamak ister miydiniz? Evet, yapıldı: **ffvii-reimagined.com**

■ Klasik Pac-Man'deki hatadan faydalanan son derece eğlenceli bir Pac-Man oyunu hazırlandı. Neymiş, ne değilmiş, şuradan göz atabilirsiniz: **tinyurl.com/ogz-95-pac-man**

■ Bir Japon oyuncunun biriktirdiği ve tam 100 kutuluk Playstation One oyununun yer aldığı devasa arşiv 3 Milyon Yen'e (aşağı yukarı 68.000 Lira) alıcı buldu. **tinyurl.com/ogz-japonarsiv**

■ Associated Press'in arşivlerinden çok ilginç bir video çıktı... 1994 yılına ait olan bu video Nintendo'nun hazırladığı ilk sanal gerçeklik cihazının lansmanını içeriyor. Göz atmak isterseniz: **tinyurl.com/ogz-vrnintendo**

■ Dinozor oyuncular eski konsollara yenilikler getirmeye devam ediyor. Sega Dreamcast için tasarlanan kablosuz kontrolcü DreamConn $150 fiyat etiketiyle satışa çıktı.

■ Hem Nes'te hem de PC'de kullanılabilen, dövüş oyunlarına özel old-school bir kontrolcü geliştiriliyor. Kickstarter projesi siz bu satırları okurken sonlanmış olmalı... Retro Fighters isimli kontrolcüye göz atmalısınız **tinyurl.com/ogz-retrofighters**

Ne andı be!



Starcraft

Benim gibi oyunu pek bilmeyen Zerg veya Terran oyuncularını deli eden Protoss taktiği; onlarca Carrier basıp karşı tarafın üssüne yollamak. Rush yedirmezsen Carrier'lar üssünü silerken otur izle...

-Ömer

KARAKTER EVRİMİ: Griffin



Heroes (1995) | Heroes II (1996) | Heroes III [Royal] (1999) | Heroes IV (2002)

OYUNCULUĞUN ÖNÜNDEKİ BÜYÜK TAŞ: VALVE

Steam Her Şeyi Mahvetmeye Geliyor

Half-Life ve de *Half-Life*'tan türeyen *Counter-Strike* ve *Team Fortress* modlarıyla gönüllerimize taht kuran Valve bütün sevgilerimize ihanet etmeye ve Steam isimli bir programı bize zorla yedirmeye hazırlanıyor.

"Nasıl bu kadar eminsin, daha programı görmedin bile" diyebilirsiniz. Açıklayayım:

Steam aslında masum niyetlerle piyasaya çıkıyor gibi görünüyor. Nedir bu niyetler? Örneğin *CS* oyuncuları hilecilerden, çıkan yamalardan sonra oyunun günlerce çalışmamasından falan çok yakınırlar haklı olarak. Steam, oyuncularla oyun arasında bir paravan görevi görecek ve bir taraftan bütün yamaların otomatik olarak kolayca kurulmasını sağlayacak, bir taraftan da bütün güvenlik önlemlerini tek bir bünyede barındıracak. Buraya kadar her şey iyi hoş.

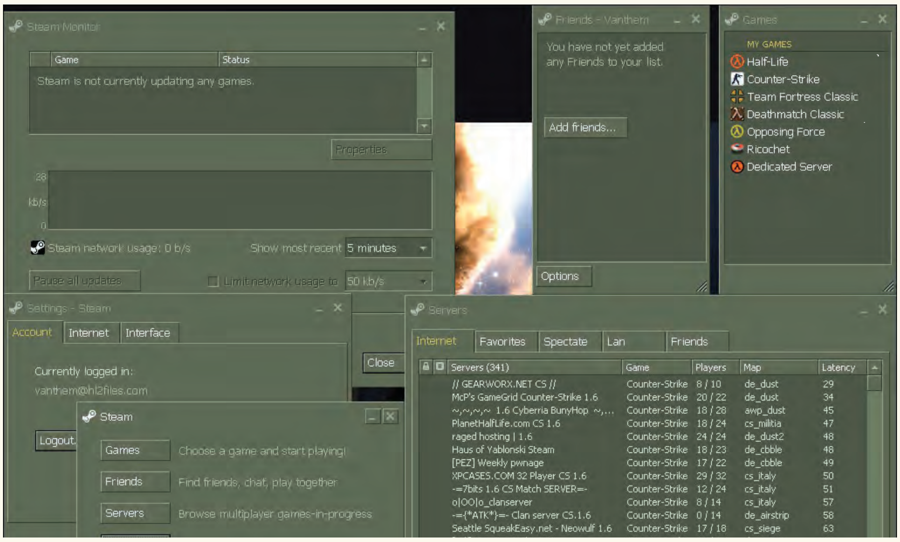
Ancak işte en büyük hinlikler hep iyi niyetle yola çıktıklarını söyleyenlerin elinden çıkar. Steam'in işlevinin bununla sınırlı kalmayacağına dair duyumlar alıyoruz.

Mesela *Half-Life 2* diye minik bir oyun var ya hani bir türlü çıkmayan (Valve'ın 2 rakamıyla alıp veremediği de neyse artık), duyduğumuza göre *Half-Life 2* çıktığında oyunu online olarak Steam'e tanıtmanız gerekecekmiş. Yoksa oynayamayacakmışsınız. Üstelik bu durum yalnızca dijital olarak satılan *Half-Life 2*'lerde değil, kutulu mutlu bütün *Half-Life 2*'lerde geçerli olacak. Yani oyunu gidip mağazadan kutulu aldınız diyelim, mutlu mesut kurup oynayamayacaksınız. Önce internete bağlanmanız, sonra Steam'i kurmanız, sonra kutunun içindeki kodu girmeniz gerekecek ki ancak o zaman oyuna başlayabileceksiniz ve bu, oyunun tek kişilik tarafını oynayabilmeniz için de geçerli.

Sizi bilmem ama bir oyuna girebilmek için önüme bir aşama daha eklenmesi beni inanılmaz rahatsız etti. Bu bir tarafa *Half-Life 2*'yi ilk günden alacak olan abartısız milyonlarca insan var. Oyunun çıkış tarihinde Steam'in böyle bir yükü kaldırabilecek sunucuları var mı sizce? Ben hiç sanmıyorum. Yıl olmuş 2003, hâlâ cart diye aldığımız oyunu açıp oynayamıyoruz yahu! İlla korsan mı oynayalım *Half-Life 2*'yi ey Valve!?

Hele bir de düşünsenize Steam'in diğer firmaları da kendisine çektiğini. *Medal of Honor*'lar, *Warcraft*'lar, *GTA*'lar falan internetten aktive edilmeden oynanmıyor. Kâbus gibi. **-Ömer**

[Orijinal Tarih: Eylül 2003]





ADAM OLACAK STEAM

Half-Life 2'nin çıkışı gerçekten de feci sıkıntılıydı ve Steam nefretin odağındaydı. Ama tabii birkaç gün süren bu olumsuzlukların ardından insanlar oyuna girebildi, Steam fazla önemsenmeyen bir programcık haline geldi. Valve üç yıl boyunca Steam'i geliştirmeyi sürdürdü ve 2005 yılında diğer yayıncılarla anlaşma yapmaya başladı. Gerisi ise malumunuz... Şu an satılan dijital oyunların %75'inden fazlasının Steam'den satıldığı tahmin ediliyor (ve satılan her oyunun kârının üç aşağı beş yukarı %30'u Valve'a gidiyor).



Heroes V (2006) | Heroes VI (2011) | Heroes VII (2015) | Heroes VII [Imperial] (2015)

FINAL FANTASY VII

ASLA BİR HATIRA OLARAK KALMAYACAK



E3'te yeniden yapımı duyurulduktan sonra elzemdi efsanelerin efsanesini Son Jeton'da ağırlamak. Mevzuyu anlamlandıramamış olan çok kişi olduğunu tahmin ediyorum. "Neden bu kadar efsane bu oyun?", "Yeniden yapımının duyurulması neden bu kadar olay oldu?"... Önceki ay bu sayfalarda bir yerde değindiğim gibi *FF VII* her şeyi iyi yapmıştı ve parçaların toplamından çok daha fazlası olmayı çok iyi başarıyordu. Başka hiçbir oyundan benzerini tadamayacağınız bir hissiyatı vardı. Oynadıktan yıllar sonra bile gördüğünüz bir ekran görüntüsü, duyduğunuz bir nota sizi o oyunun hissiyatına sürüklemeye yeterliydi. Özeldi. Unutulmazdı. Oynayan herkes için...

Final Fantasy serisi sürekli iyiye gidiyorduysa da, altıncı oyun ne kadar sağlamdıysa da artık dünya üçüncü boyuta geçiyordu. Squaresoft'un niyeti de bunu olabildiğince ihtişamlı bir şekilde yapmaktı. Zaten Final Fantasy'nin yaratıcısı ve *FF VII*'nin yapımcılığını üstlenen **Hironobu Sakaguchi**'nin gayet net ama pratikte o kadar da kolay yakalanamayacak bir felsefesi vardır; her yeni oyunda yapabildiklerinin en iyisini yapmak. Altıncı oyunun başarısının üstüne çıkmalı ve de tabii ki üç boyuta geçince saçmalayan serilerden olmamalıydı *FF*. Bu nedenle Nintendo'yla yıllardır süregelen işbirliklerini Nintendo'nun yeni konsolunda kartuştan vazgeçmemesinden dolayı bozarak CD teknolojisine geçmiş Playstation'a yöneldiler.

Görülmemiş bir grafiksel sıçramaydı *FF VII*. 3 boyutlu muhteşem mekânlar, üç boyutlu savaş ekranı, yapıyı destekleyen FMV videolar... Ama *FF VII* bir "grafiksel atılım" olarak kalmamalıydı, kalmadı. *FF* serisini son yıllardaki oyunlarıyla tanıyanlar maalesef pek aşina olmayabilir; bu serinin bir ruhu vardı. Hikâyesini gözünüzü kırpmadan takip edersiniz, içindeki karakterler arkadaşınızdır, düşmanlar ne kadar saygı duysanız da gerçekten düşmanınızdır, tek bir oyun boyunca hatırladığınızda tüyle-

Oyuncular ikiye ayrılır: FFVII'yi oynayanlar ve FFVII'yi oynamaya devam edenler...



rinizi diken diken eden onlarca an yaşarsınız. "İnsanlar o kadar da aşmış oyunlar çıkarmayan bu *FF* serisini neden bu kadar önemsiyor" diye merak ediyorsanız serinin uzunca bir zaman süren zirve dönemini hiç tatmamışsınız demektir. *6*, *7*, *8*, *9* ve *10*. Her biri başlı başına birer efsane...

Ama ne diyorduk...? *Yedi*... Ana karakterimiz "eski bir 1st Class SOLDIER" olan **Cloud** (tırnak işaretinin doğru kullanımı). Gezegenin enerjisini emip satan dev **Shinra** şirketine gerilla saldırıları düzenleyen **Avalanche** grubuna katılmış. Avalanche'ın lideri Barret ve Cloud'un yine bu grubun içinde bulunan çocukluk arkadaşı Tifa ile yolculuğumuza başlıyor; Aeris, Red XIII gibi oyun dünyasının en ünlü karakterlerinden bazılarını yanımıza katıyor ve Shinra ile mücadelemize devam ediyoruz. Ancak Shinra işin bir tarafı. Bir tarafta da niyeti belirsiz efsanevi SOLDIER, karizmanın fasikül fasikül ansiklopedisini yazmış Sephiroth var. Ve hikâye o kadar iyi yazılmış, o kadar çetrefilli ki... Şu yazıyı yazmadan önce açıp bir özetini okudum hatırlayayım diye ve alt tarafı özetini okurken bile hararet bastı. Öylesine epik...

Sonuç olarak ortaya çıkan oyun, oyun kavramının sınırlarını genişleten, bütün oyuncuları yere düşen çeneleri için vinç kiralamak zorunda bırakan bir yapımdı. Playstation satışlarını patlattı. Bugün Playstation konsol dünyasında bu kadar güçlüyse bunda *FF VII*'nin payı tahmin edemeyeceğiniz kadar fazla. J-RYO türünü Batı'ya gerçek anlamda sevdiren oyun oldu. Bazen en tepesinde olmak üzere "yapılmış en iyi oyunlar" listelerinde her zaman yer aldı. "RYO türünü yeniden tanımlayan oyun", "Playstation'ı sattıran oyun", "teknoloji, oynanabilirlik ve anlatımın ulaştığı en son nokta" nail olduğu sayısız övgüden yalnızca birkaçı.

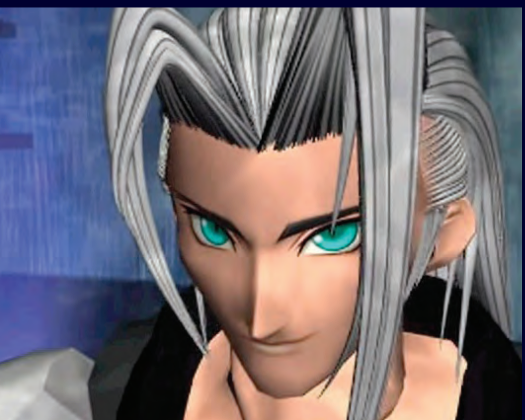
Gelecek olan yeniden yapımda hem hikâyeye dair hem de oynanışa dair bazı şeyler değişecek. Gönlüm aksini söylese de aslında açık fikirlilikle yaklaşmak gerek. Nihayetinde oyunun ruhu orada olduğu sürece sıkıntı yok. Ama her şeye rağmen bu efsaneyi en saf haliyle tatmanın yeri her zaman farklı olacak. **-Ömer**

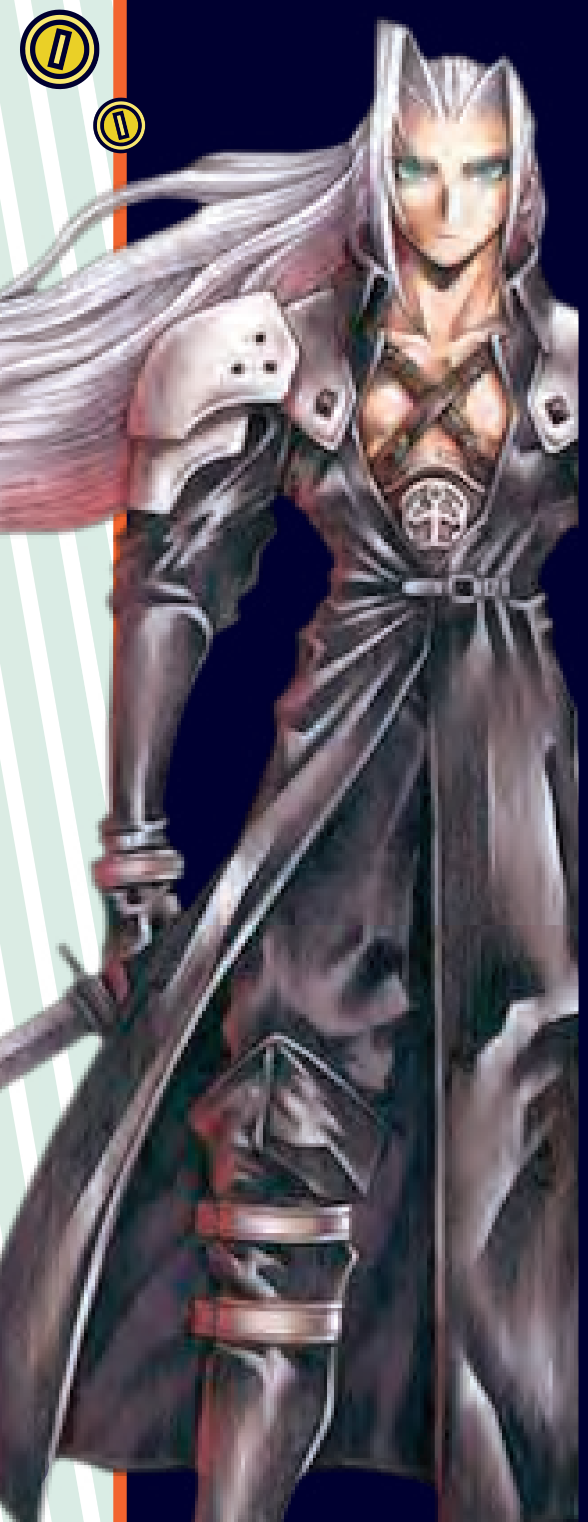












Final Fantasy VII Derlemesi

FF VII'nin devamının yapılması düşünülmüyordu elbette, eskiden *FF* serisinin öyle bir mantığı yoktu. Ancak ayrıntılı ve geniş bir dünya ve aynı niteliklere sahip bir hikâye sunuyordu. Zaman içerisinde hikâyeye cuk oturan şahane yan yapımlar *Final Fantasy VII Derlemesi* (*Compilation of Final Fantasy VII*) adı altında bizlerle buluştu.



ADVENT CHILDREN

FF VII'nin 2 yıl sonrasında geçen bol aksiyonlu 3D animasyon film. *FF VII*'yi oynamış olan herkes defalarca izlemiştir zaten. Fena gaz.



THE LAST ORDER

Crisis Core'daki olayların özeti niteliğindeki yarım saatlik anime. *FF VII* özlendikçe çıt çıt açılıp izlenir.



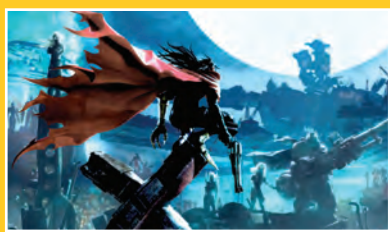
BEFORE CRISIS

Derlemenin Batı'ya gelmeyen cep telefonu oyunu. Shinra'nın özel birliği Turks'ün geçmişini konu ediniyor. Fena değil ama çok da hayati değil derler.



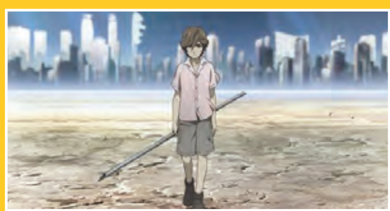
CRISIS CORE

Cloud'un en iyi arkadaşı, Aeris'in eski sevgilisi Zack'in başrolde olduğu, *FF VII*'de flashback olarak bir kısmını gördüğümüz olayları konu edinen, ana oyunun yedi yıl öncesinde başlayan ve direkt *FF VII*'ye bağlanan harika PSP oyunu. *FF VII*'den sonra *Crisis Core*'un da yeniden yapımının gelmesine kesin gözüyle bakıyorum.



DIRGE OF CEREBRUS

FF VII'deki ekibimizde Vincent isminde bir karakter vardır ancak en etkileyici geri plan hikâyesine sahip karakterlerden olsa da oyunda doğru odaya girmezseniz hiç görmeyebilirsiniz bile. İşte böyle bir yan karakteri alıp ona özel aksiyon oyunu yaptı Square. Oyun olarak mükemmel değil ama hikâye olarak yine çok iyi.



ON THE WAY TO A SMILE

Birkaç kısa öykü. Bu öykülerden Episode Denzel'in kısa da bir animesi var.

Nerelerde?

Emülatörden de oynayabileceğiniz Playstation 1 versiyonunun yanı sıra *FF VII*; Steam'de, PSN'de ve iOS'ta da bulunuyor. Ulaşması gayet kolay yani.

NEDEN EFSANE OLDU?





CLOUD VE SEPHIROTH
Kendi başlarına bile düşünüldüğünde inanılmaz yazılmış karakterler ama ikisini yan yana koyduğunuzda farklı bir şey çıkıyor ortaya. Bağ... Rekabet... Bu kelimeler pek yeterli değil. Adeta birbirlerini var ediyorlardı.

CLOUD'UN SAÇLARI
Cloud'un kullandığı jölelerin gezegene Shinra'nın verdiğinden daha fazla zarar verdiği söylenir.



ONE WINGED ANGEL
Karizmatik olabilirsiniz ama ortaya çıktığınızda arkada çalan epik müzikteki opera korosu adınızı bağırmıyorsa asla Sephiroth kadar karizmatik olamazsınız.



MIDGAR ŞEHRİ
İnsanları demografik olarak ayıran katmanlardan oluşan, Shinra nedeniyle pek de iç açıcı bir manzarası olmayan, oyun dünyasının en ünlü şehirlerinden.



AERIS'IN ÖLÜMÜ
Burası karanlık bir dünya ve içinizi yumuşatan yalnızca tek bir şey var. O da acımasızca öldürülüyor. Oyun tarihinin en ikonik sahnelerinden biridir.



SUMMON'LAR
Çağırdığımız epik yaratıklar FF serisinin en çekici taraflarından olmuştur zaten hep. Ama en çok da FF VII'deki müthiş, 3 boyutlu animasyonlarını izledikten sonra...



HAFİFLİKLER
FF VII her ne kadar karanlık bir oyun olsa da çok eğlenceli sahneleri de vardır ki oyunu bu kadar samimi yapan etmenlerden biridir zaten bu. Mesela şu karizmatik Cloud'u cicili bicili kız elbisesiyle hayal etsenize bir...



MİNİ OYUNLAR
Çok ünlüdür FF VII'nin mini oyunları. Motosiklet kovalamacası, snowboard, bilek güreşi... Say say bitmez. Sırf mini oyun oynayabileceğiniz lunaparkımsı bir mekân bile var.



BUSTER SWORD VE MASAMUNE
Cloud'un kim bilir kaç kilo ağırlığındaki Buster Sword'u ve Sephiroth'un 2 metreden uzun katanası Masamune, FF VII'nin en ünlü simgelerinden şüphesiz.

emülasyon

PPSSPP





Emülasyon köşemizde bu hafta son zamanlarda hem tasarım hem de işlevsellik olarak deneyimlediğim en iyi emülatörü tanıtacağım sizlere: PPSSPP... PSP oyunlarınızı PC'de ve hatta Android'den Blackberry'e kadar envai çeşit platformda oynamanıza olanak sağlayan bu emülatör bir çok açıdan gönlümü kazandı. PC sürümü hakkında bilgilendireceğim sizleri...

1. Öncelikle ppsspp.org'a girerek programın 1.0.1 versiyonunu indiriyoruz. Önceki sürümler VC Runtime istiyor, hiç uğraşmayın.

2. Programı indirip kurduktan sonra enfes bir arayüz karşılayacak bizi... İsterseniz arayüz üzerinden, isterseniz File/Open diyerek PSP imaj dosyanızı programa gösteriyorsunuz. İmaj dosyamız .cso veya .iso olmak durumunda...

3. Kontrolcünüzü Game Settings / Control Mapping seçeneğinden ayarlayabilirsiniz.

4. Eğer programda performans sorunu yaşarsanız (ki ben ölüm döşeğinde bir PC'de bile muhteşem sonuçlar aldım) iki şey deneyebilirsiniz: VSync açmak ve Rendering Modunu değiştirmek.

PPSSPP'nin bir de Gold sürümü var ancak mevcut sürümden hiçbir farkı yok ve sadece yapımcıya destek vermek isteyenler için... Denedikten sonra o güruhtan olmak isteyebilirsiniz. Gelecek ay görüşmek üzere...

Viva la nostalgia! **-Enes K.**

ESKİLERİ ANARKEN HATIRLATALIM, ONLINE'DAKİ MGS SERİSİMİZİ İZLEMEYİ UNUTMAYIN: TINYURL.COM/OGZ95-MGS

sen bu oyunu bilmezsin

SNK VS CAPCOM: CARD FIGHTERS CLASH

[NeoGeo Pocket Color]

Büyük bir dövüş oyunları hayranı olarak kendi adıma *Capcom vs SNK*'ların her iki taraf için de büyük bir hayal kırıklığı olduğuna inanıyorum. En azından dövüş oyunları açısından. Çünkü işler kart oyununa gelince bir hayli değişiyor.

Card Fighters Clash adından da tahmin edebileceğiniz üzere her iki firmanın da en büyük dövüşçülerini kartlarla bir araya getiren bir oyun. Zaten **SNK** ve **Capcom** versiyonu olmak üzere iki farklı sürümle satıldı ki hangi firmayı daha çok seviyorsanız o versiyonu tercih edebilirsiniz. Yerimiz kısıtlı olduğu için kart savaşlarının kurallarına girmek istemiyorum. Fakat şunu söyleyebilirim ki öğrenmesi çok kolay, ustalaşması zor ve en fenası da feci şekilde bağımlılık yapıcı. Bir diğer artı ise devam oyunlarından anormal şekilde çıkarılan serbest gezme özelliği. Etrafta istediğiniz şekilde dolaşabilir, istediğiniz oyunculara meydan okuyabilir, kart makinalarında şansınızı deneyebilir, hatta SNK ve Capcom'un binalarını ve yapımcılarını bile ziyaret edebilirsiniz. O küçücük dünyada inanılmaz bir özgürlük var sizin anlayacağınız.

Samimi söylüyorum ben bu oyuna dair bir eksi bulamıyorum. Hiç değilse bir 10 kere bitirmişimdir. Zaten oyunun en büyük şanssızlığı da NeoGeo Pocket Color gibi ne yazık ki çok tutmayan bir konsola çıkmak oldu. Fakat buna rağmen oldukça yüksek notlar aldı, ciddi bir hayran kitlesi edindi ve devam oyunlarıyla yola devam etti. Ama o devam oyunlarını ne siz sorun ne de ben söyleyeyim. **-Emre**



NINTENDO DS VERSİYONU

Serinin ikinci oyunu gene NGPC için bu sefer sadece Japonya'da çıkarken son halkası DS'e yapıldı. Son halkası diyorum çünkü bütün kuralları değişen oyun bir hayli sıradandı ve serinin sonunu getirdi.

KOKTEYL ARCADE KABİNLERİ

OYUNCULUĞUN KOKOŞ DÖNEMLERİ

Asteroids oynarken kokteylinizi yudumlamak istemez miydiniz efendim? Hay hay, sizi şöyle Asteroids masamıza alalım. Buyurun oturun. Ekranın ters olması da garibinize gitmesin. Size garanti veriyorum arkadaşınızdan sıra geldiği zaman ekran da size dönmüş olacak. O yüzden tadını çıkarın.

Her şeyiyle bohem bir dünyaya ait gibi görünen bu fikir aslında 80'lerin arcade salonlarında gerçeğin ta kendisiydi dostlar. Ne de olsa o dönem video oyunları şimdikinden oldukça farklı olarak bir sektörden ziyade bar, otel, eğlence merkezleri için ufak eğlence araçları olarak görülüyordu. Düşünün, oturup sıranızı beklerken içeceğinizi yudumlayabileceğiniz türden bir eğlence hem de.

İşte bu masa şeklinde ve kenarlarda bardağınızı koymak için kısımlar bulunduğu, ekranın da masanın tam ortasında ve tavana bakar şekilde yer aldığı kabinlere **Cocktail Arcade Cabinet** deniyordu. Genellikle bar ve kafelerde yer alan bu kabinlerde oyuncular masaya oturarak oynuyor, içeceklerini yudumluyor ve ekran sıra kimdeyse otomatik olarak o kişiye dönük oluyordu. *Warlords* gibi aynı anda çoklu oyunculu oynanan oyunlarda ekranın dönmesine de gerek kalmıyordu tabii.

Dönemin *Asteroids, Centipede, Donkey Kong, Galaga, Mappy, Monaco GP, Pac-Man, Space Invaders, Tempest* gibi pek çok dev oyununun desteklediği bu kabinler, oyun kültürü daha ciddi bir hale gelmeye başlayınca popülaritesini yitirdi. Çünkü normal kabinlerden daha küçük olan bu kabinler gene de zeminde çok daha fazla yer kapladığı için ateri salonlarında yer sıkıntısı yaratıyordu. Bu sebeple de zamanla yerini standart kabinlere bıraktı. Yeniden yaşatılmasını en çok istediğim retro sistemlerden biri budur benim mesela.

Şu an çeşitli koleksiyoncular ve meraklıları tarafından yaşatılmaya çalışılan bir kültür kokteyl arcade kabinleri. Orijinalleri bir servet etse de el yapımı olanlarını internetten sipariş verebilirsiniz. MAME gibi Arcade emülatörlerinin dip switches kısmında yer alan Arcade Cocktail Cabinet ayarının da ne anlama geldiğini anlamışsınızdır artık? **-Emre**



Eski atari salonları videolarındaki masa şeklindeki arcade kabinlerinin amacı neydi? Ekranlar neden tavana bakıyordu? Biz neden bunları hiç göremedik?

oradaydım

KÜLTÜREL PATLAMA

[Civilization V]

Bir yandan arkadaşlarla muhabbet edip bir taraftan da elim boş durmasın diye Kore'yi seçmiş Civ V oynuyorum ama bu kadar lakayt bir oynanış olamaz.

Yine de harita güzel denk geldi ve dünyadaki bütün tuz rezervlerini sınırlarımda toplamayı başardım. Önce bütün dünyaya ucuza tuz verip insanları bağımlısı yaptım, sonra da kendimi ağırdan satmaya başladım. Bütün dünya liderleri kapıma dizildi tuz için "abi gözünü seveyim biraz tuz yolla" falan diye... Neticede tam bir tuz cumhuriyeti oldum.

Niyetim ise kültürel zaferdi. Param da var basıyorum kültüre sanata. Resmen neredeyse her tur büyük bir sanatçı doğmaya başladı. Ama dedim ya lakayt oynuyorum diye, ne opera binası var, ne müze var, ne bir şey var. Leonardo da Vinci geliyor "Abi resim yapayım, Mona Lisa yapayım", diyorum "Nereye koyacaz, yer yok?!" "bari sen git de şu tarlanın oraya bir kültür binası dik, daha çok kültür gelsin". Adamın boynu bükük gidiyor yapıyor dediğimi tabii. İnşaat işinde iyi kazanç var zaten. Kim ne yapsın tabloyu bilmem neyi.

"Neyse" diyorum, "yapayım 1-2 müze, opera binası falan" ama üretim gücüm de yerlerde sürünüyor. Duvarların tuzla yapılamadığını o gün öğrendim. Nice sanatçılar doğmaya devam ediyor, adamların kendilerini gösterebileceği yer yok. Şehirlerimi etrafını binayla donatmayı sürdürüyorlar.

Strauss doğuyor sonra bir ara. Tabii yine bir şey yaptıracak yerim yok adama. Sonra haritada bir yere takılıyor gözüm. Kültürel sınırlarım tamam, bayağı geniş ama kuzeyimdeki Araplar zamanında parayı vermiş, benim yakınlarımdaki bir buğday tarlasını kendilerine katmış. Ne kadar kültür kassam da orasını bir türlü alamamışım.

Yolluyorum Strauss'u, "hacıt sen şurada bir kültürel patlama yaşat". Düşünüyorum ki "benim üstün kültürüme maruz kalan halk seve seve bana katılır". Strauss gidiyor tarlaya, şöyle başakların arasında en içlisinden bir opera okuyor ve... hiçbir şey olmuyor. Strauss'u harcadığımla kalıyorum.

Garibimi herhalde köylüler yabayla, kazmayla falan kovaladı. Bazı insanlar hiç sanattan anlamıyor mirim... **- Ömer**



Oyungezer
SAYI: 95 - 2015/09

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr

Editörler
Enis Kirazoğlu, enis@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Enes K., enes@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Furkan Kirazoğlu, İhsan Asman

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Emre Aktuna, emre@oyungezer.com.tr
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 4 Eylül 2015

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

EFSANELER SERİSİ DEVAM EDİYOR!





Uzun zamandır size hem daha önce hiçbir oyun dergisinin vermediği ilginçlikte, hem hoşunuza gidecek, hem de anlamlı olacak bir hediye vermek istiyorduk. Ve bu istekten, ***Oyungezer Efsaneler Serisi*** ortaya çıktı!

Bu serimizde (şimdilik 12 ay boyunca 12 muhteşem oyun kahramanı olarak planladık) unutamadığımız oyun karakterlerinin kartondan, kendiliğinden ayakta duran modellerini vereceğiz size. Bunda amacımız hem masanızı süslemek, hem de herkesin ulaşamadığı oyun karakterleri figürlerinin tadını size verecek bir hediye olması. Umarız beğenirsiniz :)
Bu hediyeyi tasarlarken, yapıştırıcı kullanmanıza gerek kalmadan, sadece dikkatli bir makas işiyle yerinden çıkartabilmenizi amaçladık.

1. İşaretli yerlerden ana karakteri ve onun üstünde duracağı kaideyi kesin
2. Kaideyi, karakterin altındaki kesiklere denk getirecek şekilde bükün ve iki parçayı birleştirin.

Hepsi bu kadar :)

Oyungezer Efsaneler Serisi hakkında görüşlerinizi belirtmek veya sonraki karakterler hakkında tavsiyede bulunmak isterseniz, ***efsaneler@oyungezer.com.tr*** e-posta adresine bir mesaj atın.

EFSANELER SERİSİ TOPLU GÖSTERİM





MAD MAX
ÇÖLDEKi ÇILGIN SAVAŞ
EKiM'DE OYUNGEZER'DE!


15.09.15*
LEGENDARY EDITION
DESTINY
EXPANSION I
EXPANSION II
THE TAKEN KING
DESTINY
THE TAKEN KING
16
www.pegi.info
ÖZEL İÇERİK
Gerçek Destiny Deneyimi
Yalnızca PlayStation'da
BONUS*
İşbirlikli Strike
PVP Çokluoyuncu Haritası
Egzotik & Efsanevi Ekipmanlar
LEGENDARY EDITION ALSO INCLUDES
DESTINY
EXPANSION I
EXPANSION II
*Available to play at 5am BST for UK and 6am CEST for Rest of Europe. *Sony exclusive PVP Map, Strike, Exotic Weapon & Legendary Armour are timed exclusives until at least Autumn 2016. Broadband internet required. Online only. A minimum of 60 GB available physical hard drive storage is required. That physical storage space requirement will increase in the autumn of 2016 but shall not exceed 80GB (for further information on such planned increase please visit www.destinythegame.com/size-requirements). Various elements and functionality of PS4™ Destiny game require subscription to PlayStation®Plus, subject to change, sold separately. Please see www.destinythegame.com for further details. Terms and conditions apply. © 2015 Bungie, Inc. All rights reserved. Destiny, the Destiny Logo, Bungie and the Bungie Logo are among the trademarks of Bungie, Inc. Published and distributed by Activision. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. Using the software constitutes acceptance of the Destiny Software License Agreement available at http://support.activision.com/license and the Terms of Service and Privacy Policy available at http://www.bungie.net/eula. "PlayStation" and the "" Family logo are registered trademarks and "PS4" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
BUNGIE
ACTIVISION
PS4
aralgame